WWW.JOKER.SI

191

XVIII, JUNIJ 2009, 5,80 EUR

Joker

VEDEŽ O VESOLJU ZVEZDNIH STEZ

RAPORT IN ZANIMIVE NOVOSTI Z E3JA

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 191
junij 2009
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

PRIMIGALA JE K MENI, V LONČEK SEM JO DAL,
nikar mi ne pobegni, zažugal sem, dejal.
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar
LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan





OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Ime tele rubrike izhaja iz urednikove najljubše nedeljske besede za časa njegovega otroštva. Ko jo je župnik izrekel, je to pomenilo le še minuto do konca maše. Je že tako, da desetletniku taki obredi niso v zabavo. Ampak pri Jokerju je drugače. Oznanila ga šele otvarjajo in ta mesec se jih je v navezi z raportom nabralo res veliko. In to jako zanimivih.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE



OGLAŠEVALCI

Naslovnična slika spominja na plakat za Gay Parade. Kdo je vagonček in kdo lokomotiva?

Ne glede na vse si na takih obmorskih krajih v najboljšem primeru zgolj aktiven dopustnik, medtem ko se je treba za pravo širjenje obzorij in pridobivanje izkustvenih točk podati na drugačno pot, stran od rivier ter hotelskih naselij. Na pravo potovanje!

Junija se spodobi brati o čem aktualnem, svežem in predvsem lahkotnem, zato dam to pot vnemar gospodarske neprilike, kuge in PPL ter nerganje čez našo plemenito tovarnarijo igric in pasti potrošništva. Tradicija v tem letnem času veleva spodbujanje k prvoročnemu spoznavanju sveta izven meja svojega zapečka. Kljub standardu družbe, odprtosti meja in solidni ponudbi vse preveč ljudstva namreč gnije doma ali namaka rit v Simonovem zalivu in Savudriji. Ne pravim, da je na tujem vse najboljše in da je posmeha vreden teleban vsakdo, ki se gre prikoličarski soc-turizem na Jadranu. Navsezadnje ima dopust svoj namen in v dobri družbi je prijetna senca vsakega borovca. Vendar drži, da je priseganje na lokalno morjece često na rovaš neodločnosti, navajenosti in votlega strahu pred letališči, velemesti ter inozemstvom. Povsem odveč. Človek je zvedavo bitje in želja po odkrivanju je v naši naravi, zato tega ne smemo zatirati. Resda so časi neprimerni za eksotična romanja, a zvečine se mi zdi, da je problematična volja, ne finance. Poleg tega so sredozemski aranžmaji z avionom vred često cenejši od adrijanskih brez prevoza. Jako nenavadno, da kdo sploh letuje v istrskih hotelih za 400 evrov.

O mediteranskih in črnomorskih dopustniških destinacijah sem doslej povedal veliko zanimivega in uporabnega, zato se ne kanim ponavljati. Pobrskaj po naši internetni strani za slikovitimi opisi severnoafriških sekretov, romunske ciganarije in lepot Egeja. Itak je bolj kot dežela pomembna tvoja dejavnost in samostojna radovednost. Tedensko svaljkanje na hotelski plaži in obisk folklornega večera, na katerega te pelje slovenski vodič skupaj z odredom mehkih cur, je apn! Vendar veliko dopustnikov, tudi mladih, počne natanko to. Najem skuterja, džipa, kamele ali osla in lastnopestno raziskovanje okoliša ter spoznavanje ljudi je očitno cel bavbav. Vsakomur svoje, bi kdo porekel, a menim, da so take počitnice v tujini slabo izkoriščena priložnost. In dosti slabo izkoriščenih priložnosti ima za posledico slabo izkoriščeno mladost, če ne kar obstoj. Že tako ali tako gresta čas in z njim življenje prehitro mimo nas.

Ampak ne glede na vse si med počitnikovanjem v obmorskih krajih v najboljšem primeru zgolj aktiven dopustnik, medtem ko se je treba za pravo širjenje obzorij in pridobivanje izkustvenih točk podati na drugačno pot, stran od rivier ter hotelskih naselij. Na pravo potovanje! S tem ne mislim na večtisočevrske ponudbe, ki so jih polni agencijski katalogi. Z njimi načeloma ni nič narobe, če ti jih polnoritnost dopušča. A popotovati je prav tako mogoče s skromnejšim proračunom, le da to to zahteva nekaj odgovornosti, iznajdljivosti ter načrtovanja, pri čemer pa je tudi izplen EXP večji. In ravno zaradi dogodivščin in nabranih znanj smo konec koncev popotniki, ne zato, da dobimo štemplje v pasoš, se nažremo kot merjasci na samopostrežnem zajtrku ter se pofočkamo ob piramidi ali Kipu svobode.

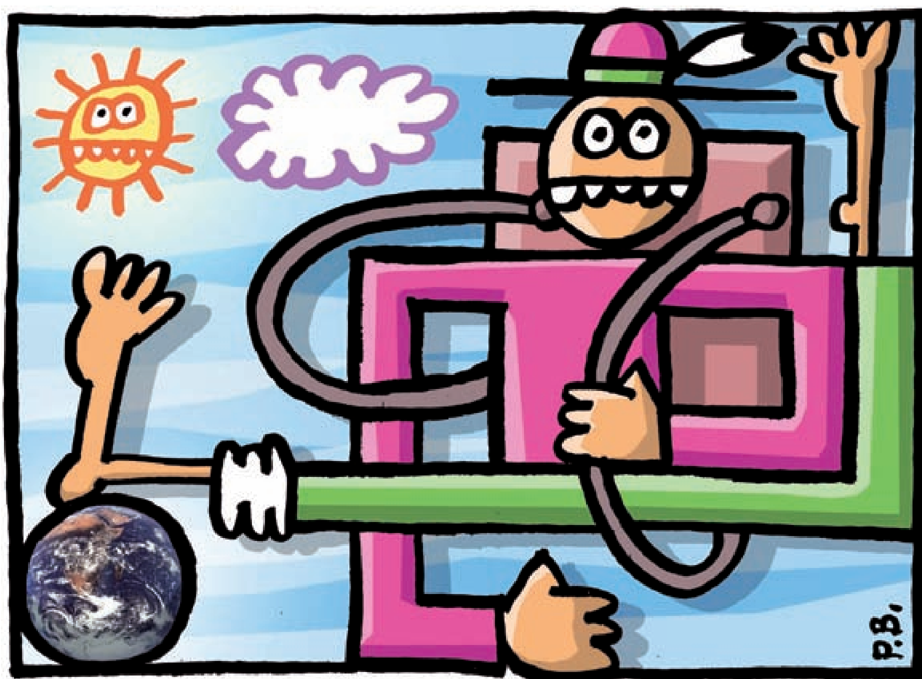
Ena varianta je road trip, za katerega nucaš par kolegov, GPS, veliko muzike in zanesljiv vagen. (Mimogrede, če se furaš s pivskimi tovariši od gostilne do gostilne, to road trip ni!) Udobnostni kriteriji prevoza so pogojeni s starostjo potnikov. Pri osemnajstih se bodo štirje najjače naokrog prevažali v diani, dočim bo hemijasti tridesetletnik na zadnji klopi godrnjaje grizel kolena celo v povprečno prostornem avtu. Kam oditi, se boste že zmenili, važno je, da razbiješ okove, ki te vežejo na radiator. Toskana, Dunaj, Baščaršija, gradovi Bavarske, Laponska, grupijevsko sledenje koncertni turneji, koelnski Gameshow ... Amsterdam! To je ideja za izlet. Čim prej, preden pozaprejo tiste tulipanščičarne, zaradi katerih ima Nizozemska toliko turizma, kot ga pač ima. Takale vandranja so cel žur, saj so bolj osebna in intimna od letanja ali avtobusanja ter zato dobro povežejo potnike. Zlasti ker se dnevi praviloma zaključijo v istospolnem deljenjenju motelske postelje ali spalke. (Jebat ga, vedno govorim samo na podlagi lastnih izkušenj.)

Druga različica budžetnega odkrivanja daljnih krajev je nahrbtništvo. To pomeni, da v culo zavežeš deset parov gat za enkratno uporabo (itak, da so za dvakratno, saj jih naslednji dan okoli obrneš), krajec kruha in suho klobaso ter greš, kamor te vodi pot. In Lonely Planet. Lahko se vkrcaš na ladjo, kupiš študentsko avionsko karto ali stopiš na vlak. Možen je najbrž tudi avtoštop, a moje tovrstne pustolovščine segajo samo do Celovca in Trsta. Načeloma se gredo ljudje takle backpacking v odmaknjenih državah, ki bi jim včasih rekli neuvrščene. To pomeni džungle, savane, stepe, tundre, puščave in smetišča tretjega sveta, kjer po pričevanju preživelih za dvestotaka ves mesec ješ, spiš in se voziš po strehah avtobusov. Vsekakor poceni, vendar tako popotništvo terja čas, pogum in socialne veščine. Ter seveda znižanje higienskega minimuma. Pod črto pa se tako nebere zavidljivo število slikovitih povesti in vseživljenjskih spominov.

Moja najbolj zapomnljiva takale dogodivščina je bilo srednješolsko vlakovanje po Evropi z vozovnico interrail. Star sem bil dobrih šestnajst in ni čudno, da mati projekta niso odobravali. Ampak sem si, ne oziraje na roditeljico, zadegal bisago na rame in BMXa med kolena ter se vrkcal na Balkan express. To je tisti vlak, ki je imel tako svinjske vagone, da so jih denimo v Švici odklopili in jih zamenjali s svojimi. 'Ne naginji se kroz prozor!', 'Ne seri kad voz stoji!' – Jugoslovanske železnice so legenda. Še zdaj imam v glavi prizor, kako so v vseh kupejih razkomoteni čez šest sedežev smrčali po trije Mujkoti. Tam nekje pri Minšenu se je celo naredil plac, toda odor je ostal. V dobrih dveh tednih sem čutil posteljo komaj kdaj, ponavadi sem vrgel culo v omarico na stanici in bmxal po mestih cele noči ali pa šel zvečer na vlak samo zato, da sem na njem spal. Neprecenljive so prigode, da sem se nekoč zbudil v črnem hangarju ranžirne postaje, kamor so odklopili vagone in so me potem z lokomotivo odpeljali nazaj v mesto, pa da sem ob dveh zjutraj na znameniti berlinski Postaji Zoo dobil nespodobno podpasno povabilo za ušivih 50 DEM in da sem si sam izpolnil svojo otroško željo ter obiskal taoriginalen billundski Legoland. Kot to, da so bila to vremena brez satelitskih navigacij, mobilnikov in interneta. Škoda edinole, da sem bil sam, saj vrstnikov z jajci in denarjem, s katerimi bi delil odpravo, ni bilo. Čeprav je interrail, ta vseevropska enomesečna vozovnica, tedaj brez omejitev koštala kakih 350 mark oziroma od oka današnjih 200 evrov, za takratne razmere takle podvig ni bil poceni. Meni, ki sem preprodajal piksne kokakole na bolšjaku, očitno ni bilo hudega.

Sam sem v zazibanem lagodju kreditnih kartic, hotelov in Samsonitovih kufrov kar pozabil na ruzakaštvo, ki sem se ga v rani mladosti pogosto posluževal. Zato si danes lahko zgolj čestitam, da sem v danem trenutku imel tako hrabrost in voljo kot čas ter gotovino. Vse prepogosto manjka vsaj ena od zadnjih dveh postavk. V jebivetrnih letih pač ni keša, ko si v službi, ni cajta, in ko dobiš naraščaj, ni več ne enega ne drugega. Verjemi mi na besedo, da velja manjskrbno in cenejše obdobje, ki traja do uspešne razmnožitve, karseda dobro izrabiti. (Blagor pa onim, ki so luftarji in gotovinarji obenem.)

David Tomšič



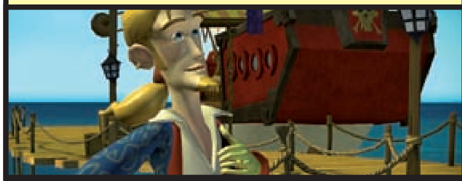
Drugi dodatek za GTA 4 bo gej

Že v drobnem tisku za finančno injekcijo petdesetih milijonov dolarjev, ki jo je Take-Two dobil od Microsofta za ekskluzivne X360-dodatke k četrtemu Grand Theft Autu, sta omenjena vsaj dva naslova. Prvega, The Lost and Damned, smo dobili februarja, drugi pa bo nosil ime The Ballad of Gay Tony. Čisto res, prisežemo pri Sv. Modri ostrigi. Sledil bo Luisu Lopezu, gangsterju in prekupčevalcu z drogami, ki ga veterani poznajo iz izvirnika. Dogajanje se tako iz motorističnih tolp seli v džakuzije in med jaro gospodo, saj se bo Lopezovo življenje vrtelo okoli udinjanja imperiju nočnih klubov, ki mu načeluje Tony 'Gay Tony' Prince. V igri se bodo menda srečali vsi trije protagonisti štirice. Balade bomo poslušali v jesenskih mesecih, istočasno pa bo Take-Two lastnikom xboxa 360 ponudil ploščkovno inačico z obema razširitvama, imenovano GTA: Episodes from Liberty City, za katero ne bo treba imeti izvirnika.



Ne le stari, tudi novi Monkey Islandi!

Letošnji E3 je fane starošolskih avantur gusarske sorte razveselil s kar dvema poštenima napovedima. Ne samo z Monkey Islandom HD, marveč s tem, da se 7. julija obeta prva epizoda petdelne serije Tales of Monkey Island. Na njej delajo Telltale Games, ki so zaslužni za obuditev Sama & Maxa ter za solidni epizodni pustolovki Wallace & Gromit in Strong Bad. Skozi prejšnje projekte so recept dodobra izpilili, tako da bi špil znal biti dosti več kot ožemanje priljubljene licence. Štorastemu junaku Guybrushu bomu zopet pomagali rešiti svojo omiljeno punčaro Elaine iz kremplјev nemrtvega gusarja LeChucka. Ob tem bo šlo za prvi Opičji otok, ki bo v celoti trodimenzionalen. Kot zanimivost je vredno omeniti, da je v razvijalski ekipi prisotnih kar nekaj prebežnikov iz LucasArts, ki so že delali na vsaj enem Otoku. Prste naj bi imel vmes tudi sam oče serije, Ron Gilbert, tako da je slinjenje na mestu. Tales bo moč igrati tako na PCju kot na wiiju. O Monkey Islandu HD pa v raportu z E3ja.



Call of Juarez 2

Juarezov klic (Joker 158, 69) je bil pred nekaj leti svež vetrič med divjezahodnimi streljankami, a so ga kazile mnoge pomanjkljivosti, na primer zabitost umetne pameti in nedodelani tiholazniški elementi. Nadaljevanje, podnaslovljeno Bound in Blood, namerava odpraviti vsaj nekatere. Šlo bo za predzgodbo, kjer bomo spremljali tedaj še neposvečenega Raya McCalla iz prvega dela in njegovega brata Thomasa, ko sta bila še mlada ter sta ljudi polnila s svincem brez citiranja iz Svetega pisma. Žlahtnika se bosta znašla v konfederacijski vojski, a bosta zaradi zaščite domačije dezertirala. To bo razkurilo sovojake, kar pomeni, da bosta morala poleg banditov ter Indijancev klati tudi rdečevratnike v sivih uniformah. Upamo, da bo poljska skupina Techland, odgovorna tako za prvenec kot nadaljevanje, poskrbela za močno in lepo podajano divjezahodno štorijo.



Grafiko bo risal predelani Chrome Engine 4, a bistvene spremembe bodo v igralnosti. Če je bilo dogajanje v enici razdeljeno na ločene nivoje s tiholazniškim Billyjem in bolj akcijsko naravnanim patrom Rayem, bosta Thomas in Ray v dvojki vedno skupaj, igralec pa bo imel možnost preklapljanja med njima. Starejši Ray bo s šibrovkami, dinamitom in naprsnim oklepom primernejši za boje od blizu – naokrog bo prenašal celo večcevni mitraljez, ki je bil v prvem delu le statičen. Thomas pa bo bolj šunjač, saj bo obvladal nože za tiho ubijanje in puške z dolgim dosegom. Poleg tega se bo z lasom lahko povzpel na sicer nedosegljiva področja. Vdelali naj bi tudi novo mehaniko nabiranja denarja, s katerim bomo kupovali orožja, ki se bodo prenašala iz nivoja v nivo. Umetna pamet naj bi bila manj retardirana, saj bodo sovražniki skakali v kritje, izvajali naprednejše manevre, kot je napad z boka, in inteligentno metali palice dinamita, da bi vas zbezali iz kritja. Tako vsaj pravijo, realnost zna biti po izkušnjah boleče drugačna.



Razvijalci niso pozabili na mehaniko upočasnjevanja časa za finomehanične strelske obračune z dvema pištolama, kot smo to izkusili že v originalu. Zdaj bosta imela to sposobnost oba lika, le da z rahlimi variacijami v izvedbi. Vrnila se bodo še prevozna sredstva, ki bodo poleg konjev zajemala kanuje in kočije, dočim večigralski del z elementi, kot sta sistem bounty (ta bo višal ceno tvoje glave glede na to, kako dober si) in filmski način wild west legends, izgleda prav slastno. Morda ugledamo celo kak vigvam ali skvo? (gi)

Ubisoft za PC, PS3 in xbox 360, začetkom julija



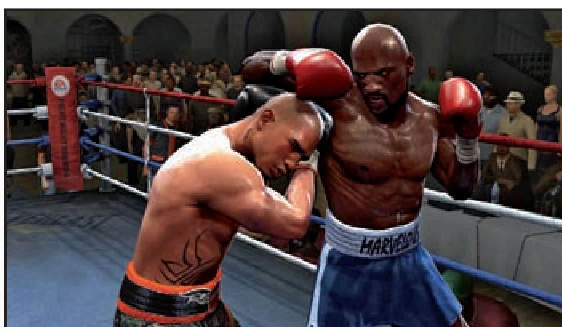
Fight Night Round 4

V napovedih nadaljevanj športnih serij razvijalci vsakič navajajo praktično enake postavke. Grafika bo vedno še bolj realistična, animacija karseda naravna in umetna inteligenca povsem človeška. Od igralnih elementov se zdi, da bi moralo biti že v zaporedni številki dve vključeno vse, kar tista disciplina premore. Ampak EAjevim mojstrom ipak uspe vsako leto izdati kao boljši hokej, fuzbal in košarko. Kako nadmočen bo šele novi boks, ki prihaja tri leta po prejšnjem!





Po videnem sodeč Fight Night Round 4 ne bo revolucija, le nadgradnja vseh obstoječih podrobnosti, zato ne gre pričakovati priloženih pršilcev sline in vaporizatorjev švica. Prenovili so nadzorni sistem, ki bo ukinil glavne udarce s tipk in glavnino opletanja z zgornjima udoma privezal na gobico. V trojki je bila to opcija, a s(m)o drkalci knofov še vedno lahko prišli na svoj račun. Zdaj na gumbih ostajajo le še erotične poteze, kot so porivanje, podpasni sunek in objem. Slednjih bo kar precej, saj so avtorji odstranili nevidni 'energetski ščit', ki je prej onemogočal popoln stik teles. Čeprav je do izida manj kot mesec dni, ni podatka, ali bo igra vključevala zanimivi prvooseben boks, kot ga je predhodnik v kasneje izdani različici za PS3. Vsekakor se za resno tepežkanje stranska kamera izkaže za bolj praktično; če nič drugega, vidiš podplutost pretepača, ki sporoča, kdaj se bo človeček sesedel v felacijski položaj. Ko se bo zgodilo to, bo kot prej nastopil spretnostni izziv, v katerem bomo morali z gobicama natančno in hitro privesti neubogljivi kurzor v mirno območje. Bolj kot jih bomo kasirali, bolj zajebana bo ta igrica.



EA Canada obljublja bolj poglobljeno kariero, saj prejšnja to ni bila. Ta bo tolikanj bolj zanimiva, ker so napovedali največ pretepačev doslej, več kot štirideset, vključno z legendami tipa Mohamed Ali, Joe Frazier, Sugar Ray Leonard, Lennox Lewis, Mate Parlov (ha ha, saj ne) ter gorila Abdul Aziz, bolj znan kot Mike Tyson. To pomeni, da bomo lahko prvič verno zaigrali najbolj priljubljen 'fantazijski dvoboj', o katerem špekulira vsa boksarska skupnost. Bi bile hitre nožice Alija na višku moči kos surovosti Železnega Mika? Vegaški MGM Grand odpira duri koncem tega meseca! (lf)

EA za PS3 in xbox 360, 30. junija



Pride Red Steel 2

Koncem leta namerava Ubisoft izdati nadaljevanje Red Steela, prvoosebne streljačine in sekljačine za wii, ki se v Jokerju 161 z oceno 60 ni ravno izkazala. V drugem delu se dogajancija seli iz modernega urbanega okolja v divjezahodno metropolo prihodnosti, kjer bomo s kavbojskim likom Swordsmanom na podoben način kot v predhodniku v sovrage vrtali luknje s pištolami ter česnili lobanje s katano. Prva opazna sprememba tiči v grafiki, ki bo sedaj risankasto obrobljena, druga pa je instantno preklapljanje med mečem in pištolo, kar pomeni, da boji s sabljo ne bodo več vnaprej določeni. Če v košaro vržemo še dejstvo, da bo Red Steel 2 eden od poskusnih zajčkov za strojni dodatek wii motion plus, ki naj bi pripomogel k bolj avtentičnemu prenosu gibov na zaslon, se nam obeta potencialno odličen špil, ki bi znal osvežiti wii.

Igranje krivi prste

V ameriških medijih so se pojavile novice, da nabijanje iger škodi razvoju dlani. Povod za pogrom je bilo odkritje petnajstletne Whitney Leverette, ki ima prste skrivenčene kot upokojena mojškra. V anamnezi je povedala, da je kot punčka nenehno nabijala N64. Deformacije je stroka hitro pripisala rogatemu kontrolerju. Danes je ergonomija igratorjev sicer boljša, vendar nekateri ortopedi in raziskovalci vseeno svarijo pred okvaro mladih ročic. Razlog naj bi bila nepopolna razvitost in mineralizacija kosti, ki ponavljajočih, večjih obremenitev niso sposobne prenesti. Če mulca pred zaslon spustimo pri rosnih štirih letih, naj bi imel več možnosti za zgodnejši pojav artritisa. Da bo varnejši, mora pred vstopom v svet iger upihniti osem svečk. Nekaj bo že na tem, a ker v isti sapi dodajajo, da mlajšim od pet let niti voščenk ne bi smeli dati v roke, velja paniko vzeti z dobro mero zdrave pameti.



V delu Thief 4 in naslednji Hitman

Pri Eidosu, ki jih je 22. aprila dokončno pohrustal Square Enix, so najavili, da so začeli s produkcijo četrtega dela Thiefa, serije, ki je zasluženo postala pojem tiholazništva. Naslov dajejo vkup pri studiu Eidos Montreal, ki je ta hip zaposlen s še eno igro, povezano s slovesom Looking Glassa – Deus Exom 3. Otipljivih podatkov o novem Zmikavtu žal še ni. Namesto tega so nas Eidosovci dodatno vzdražili s podatkom, da so ukazali pacanje novega nadaljevanja še ene slavne serije, Hitmana. V delu ga imajo danski IO Interactive, sicer avtorji prejšnjih delov. Več na E3ju … leta 201X.

Phil Harrison ponižan



Nekdanji šef združenja Sonyjevih razvijaških studijev (Sony Computer Entertainment Worldwide Studios), ki ga je Atari lani postavil na mesto vrhovnega predsednika, je zopet menjal službo. Oziroma je ni, saj ostaja pri Atariju, vendar v novi vlogi direktorja brez izvršilne oblasti. Vse to bojda zavoljo tvrdkinega 'premika poslovnih operacij v smeri proti Združenim državam', kar bo menda s sabo prineslo kup dejavnosti, ki so Harrisonu pisane na kožo. Pozicija ostaja torej prestižna, najbrž pa si je možiček ob spočetju playstationa 3 obetal drugačno prihodnost. Srečno, Filip.

Japanarji prepovedali posilstvo

Hentaijevski špili (beseda 'hentai', ki v japonščini pomeni 'nenavadno zunanjost', je na Zahodu sopomenka za risanke, stripe in igre, ki vsebujejo nazorne prizore pornografije) so v Deželi vzhajajočega sonca obče sprejeta oblika digitalne zabave. Tudi oni, kjer igralci nastopajo v vlogi, em, posiljevalcev. A kot kaže, se dotičnim obeta takojšnja ukinitev obstoja, ki pa ne bo posledica dobronamernega posega japonske vlade, marveč sad sporazuma med sto in več predstavniki razvijalcev poševnookih erotičnih naslovov. Samocenzura! Zasvojenci s tovrstnimi in podobnimi produkti, ki s tem ne bodo imeli več virtualnih ventilov za sproščanje nizkotnih impulzov, bodo za glajenje frustracij tako nemara prisiljeni zapustiti temo svojih zanikrnih čumnat in se podati na ulice Sapora. Definicija medvedje usluge?



ArmA 2

Cirkus okoli nastanka serije Armed Assault (J164, 80) gre takole. Češki studio Bohemia napravi Operation Flashpoint STOP Bohemi dezertirajo spod Codemastersovega okrilja in izgubijo pravice do imena OFP STOP Čehi napravijo lastno nadaljevanje Armed Assault STOP vreme je zmerno in pretežno STOP. Okrajšava ArmA 2, ki se je prelevila v uradno ime namesto daljše inačice, torej označuje tretji naslov v seriji prvoosebnih streljank, ki skuša realistično ponazoriti sodobno bojišče.



Nekako n-tič bomo postavljeni v namišljeno deželico, ki ima to smolo, da je nekdanja republika ruske federacije in se torej obvezno pojavi v večernih poročilih. Igralno ozemlje državice Černarusija (gre kakopak za hec, usmerjen proti Belorusiji) bo obsegalo 225 kvadratnih kilometrov, grički in dolinice pa bodo izdelani po satelitskih slikah Češkega sredogorja. Po karti se bo moč gibati neprekinjeno, saj novi pogon Real Virtuality 3 omogoča sprehajanje brez nalagalnih premorov. Razen pašnikov bo izrisoval tudi nad petdeset raznolikih mestec in vasic, predvsem pa goro vojaštva, ki se bo zgrnila nad nesrečno republiko. Legi primerno pride do trenj med državnimi silami in Rusom naklonjenimi uporniki, zato se v konflikt vmešata Rusija pa Združene države. Slednje tja pošljejo korpus marincev, katerega del je petčlansko moštvo Razor. S to skupinico bomo v enoigralski kampanji vrženi v merjenje moči nekdanjih blokovskih nasprotnic, za povrh pa nam bodo štrene mešali neodvisni nacionalistični teroristi.



Kako izgleda, ko igra vestno simulira let krogel, odboje in prebojnost materialov, že vemo. Takenako to, da bo treba biti premišljen in ne rambovski. Novitete tokrat prihajajo predvsem v načinu, kako se bo na nas odzivala okolica. S civilisti se bo moč pogovarjati in od njih izvedeti, ali so kje opazili sovražnika. Če si bomo dopustili preveč postranske škode med ljudmi, bodo ti v našo smer prej poslali kamen kot kako informacijo. Močno izboljšana naj bi bila umetna pamet, ki sedaj bojda obvlada naprednejše prijeme, kot je na primer zaporni ogenj. V ArmA 2 bo nekaj čez 70 ročnih orožij in več kot 150 vozil vzhodnega ter zahodnega izvora, ki bodo segala od predelanih civilnih tovornjakov do abramsov in helikopterjev KA-52. Večigralski načini bodo poleg ukazovanja vodom podpirali tudi strateško karto, na kateri bo lahko globalni poveljnik ukazoval manjšim skupinam. Mega spopadi z nad petdesetimi igralci na velikih kartah bodo zopet glavna zvezda, mi pa upamo zlasti, da bo igra manj hroščata od enice. (ag)





505 Games za PC, 19. junija



Mr. T kmalu v igri

V farbovitem magazinu često izlivamo črni žolč na račun kopičenja špilov iz enih in istih žanrov, čezmernega kopiranja idej ter kroničnega pomanjkanja domišljije. Zato je prav, da dvignemo ploščke in bučno pozdravimo nov podvig slovenskega razvijalca Zootfly, ki bo očitno zelo unikatna in odpuljena zadevščina. Težko bi namreč drugače opredelili umotvor, v katerem se bomo v mačistični vlogi temnopoltega Mr. Tja (poznate ga vsaj kot B. A. Baracusa iz legendarne televizijske serije The A-Team … ali kot tipčka, ki v TV-prodaji propagira neko čudežno pečico) borili proti nacijem. Naslov bo v osnovi nekakšna arkadna pretepačina, pomešana s ploščado in reševanjem miselnih zagonetk, v njej pa kani kot lik nastopiti tudi nihče drug kot Will Wright, oča Simsov in Spore. Tega v špilu nemški zlobniki ugrabijo v upanju, da bi jim pomagal pri uresničitvi nečednega plana. Zakon. O datumu izida zaenkrat ni informacij, bo pa reč bojda na voljo za PC, PS3, xbox 360 in wii. Pomilujemo norca, ki ne bo preizkusil vsaj dema.

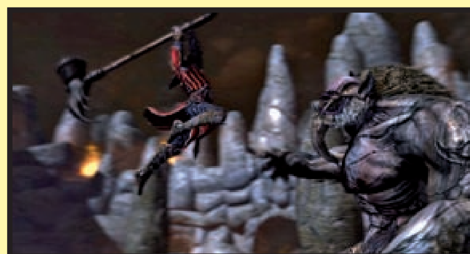
Disneyjev Delček/sekunde

Dobra dirkaška arkada vedno sede in vzdušje ni pogojeno z avtomobilskimi znamkami ter pravimi stezami. Najboljše v tej podsorti, recimo Ridge Racer, Burnout in FlatOut, so vendarle izmišljene. Tudi Split/Second, avtomobilska dirjalnica, napovedana za PC, PS3 in xbox 360, ne kaže prida povezave z resničnostjo. Uokvirjena bo v televizijski šov bližnje prihodnosti, v katerem je treba zmagati zgrda ali zelo zgrda. Oborožitve v smislu strojnic, raket in min ne bo, bo pa moč prožiti okoljske 'dogodke', na primer zrušiti bajto na zasledovalce, podreti most ali odpreti bližnjico. Po prvih demonstracijah sodeč bo šlo za svetlo igro, umeščeno v poznan svet, ne za kako ZF-zadevo v slogu davne Megarace. Razvija jo angleški studio Black Rock in ob letu osorej jo bo založil Disney.



Castlevania pod taktirko Kojime

Po kar nekaj ne najbolj uspešnih poskusih prenosa kultne akcijske avanture Castlevania v tri dimenzije je Kodži Igaraši očitno vrgel puško v koruzo. Štafetno palico je predal studiu Mercurysteam, ki mu bo na pomoč priskočil Hideo Kodžima, znan po seriji Metal Gear Solid. Ta je na Konamijevi konferenci na E3ju tako presenetil s Castlevanio: Lords of Shadow. Čeljust spuščajoča prikolica, v kateri je bilo moč slišati glasove hollywoodskih znancev Patricka Stewarta, Jasona Isaacsa, Roberta Carlyla in Natashe McElhone, je razodela nov lik, ki sliši na ime Gabriel in je kakopak ročen v vihtenju biča. Šlo naj bi za ponovni zagon franšize z večjim poudarkom na bojevanju in gate trgajoči, srce parajoči spektakularnosti, tako da je junak po načinu opravljanja s sovragi in šefi bolj kot na Belmonta spomnil na slaboritnost Kratosa iz God of War. Revežu so temačni podleži ugonobili ženo, kar ga je jako razjarilo, leta 2010 pa se bomo maščevali tako na playstationu 3 kot na xboxu 360. Kako bo z raziskovalnimi, pustolovskimi in frpjskimi elementi, po katerih je 'Vania od nekdaj znana, bomo še videli, ampak Hideo redkokdaj razočara, zato od Lords of Shadow ne pričakujemo ničesar manj od odličnosti.



Deadline Games vzel vrag

Danski razvijalci, ki so nam dali obupe Total Overdose, Chili Con Carnage in nedavni Watchmen: The End is Nigh (J188, 32), so zagrizli v prah. Vloga prošnje za bankrot je posledica slabih poslovnih rezultatov firmice, ki si tekom zadnjih mesecev na noben način ni uspela pridobiti novih investitorjev. Mi pravimo, da si jih s takimi izdelki ne bi niti Blizzardovci in čefurske Zvezde. Vseeno pa gre prerano smrt avtorjev obžalovati, saj je skupaj z njimi poleg vseh ostalih projektov propadel ambiciozni špil Faith and a .45. Na papirju je šlo za sodelovalen (co-op) naslov, v katerem se odpadniška ljubimca sredi dvajsetih let prejšnjega stoletja zoperstavita brezbrižnemu naftnemu mogotcu. Upanje, da bo igro pobrala katera druga softverska kovačija, je v tem trenutku žal skoraj nično.

V streljanki bomo lahko naci!

Tripwire Interactive, avtorji hiperrealistične simulacije umiranja na vzhodni fronti Red Orchestra in zombijščine Killing Floor, so privržence spravili v delirij z objavo, da se imamo nadejati nadaljevanja potepanja po ruskih stepah. Red Orchestro 2 s podnaslovom Heroes of Stalingrad pacajo na osnovi Unreal Engina 3 in nas bo postavila v neko mestece ob Volgi, kjer se je delala zgodovina. Nikoli ne uganete, katero! Zaenkrat je glavna atrakcija dejstvo, da bo imel novi naslov za razliko od izvirnika puščavniški del … ki bo poleg ostalega vseboval nemško kampanjo! Ponovimo: NEMŠKO KAMPANJO!!! Skrajni čas, da bomo postali del Wehrmachta v enoigralstvu prvoosebne streljanke, saj je ta vidik povsem zapostavljen. Upoštevajte še, da obljubljajo sodelovalni način, pa bomo kolege res začeli klicati kameradi.

Sony pomešal štrene lovcem na duhce

Vsaj tistim, ki nimajo Sonyjevih konzol in prebivajo v Evropi ali Avstraliji. Obubožani Atari se je namreč tik pred zdajci odločil, da bo založništvo prihajajočih Ghostbusterjev na ozemljih s sistemom PAL predal Sonyju. Ta bo igro najprej skladno s prvotnim načrtom 19. junija izdal za PS2 in PS3, medtem ko bodo morali imetniki xboxa 360, wiija ter DSa čakati. Nedoločeno dolgo. Medtem bo Atari duholovce v Ameriki splovil za vse sisteme 16. junija. Nelepe besede bomo na tem mestu ohranili zase, tako kot so pri Atariju podatke, koliko denarcev jim je poteza navrgla. Mimogrede, igro za PS3 imamo, vendar je brez preizkusa večigralstva v normalnem okolju ne kanimo opisati, saj ocena ne bi bila merodajna.

Faith ni dovolj azijatska

Mirror's Edge ni bil polom, ni bil pa blazna prodajna uspešnica. Zlasti zanimivo je, da mu je spodletelo na azijskih trgih, torej na Kitajskem, v Koreji in na Japonskem, saj ima glavna junakinja Faith rižopridelovalne poteze. Razlog? Na daljnovzhodnih forumih je nemalo ljudi mnenja, da je punca enostavno grda, ker naj bi šlo za napačno pojmovanje orientalske lepote v glavah zahodnjaških oblikovalcev. (Razvijalci Mirror's Edga, DICE, so Švedi.) Ozke oči in visoke ličnice naj bi za prave Azijce ne bile lepe, bolj naj bi padali na okrogel obraz s širšimi okicami. V ta namen je nek korejski igralec na podlagi izvirne Vere ustvaril predelano verzijo, ki je zanje dosti bolj privlačna. Na sliki jo vidite na desni, levo je original. Seveda je čisto naključje, da ima modificirana punca trikrat večje joške. Kaj hočemo, trava je pri sosedu vedno bolj zelena.



Limonada 3D Realms vs. Take-Two

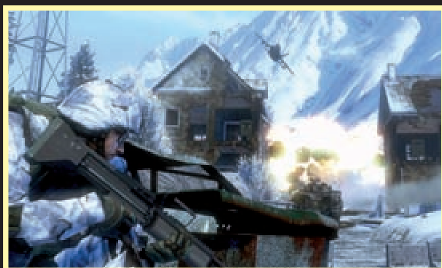
Sredi maja, dober teden po šokantni najavi, da naj bi skupina 3D Realms zaprla vrata, je založnik Take-Two proti teksaškemu studiu vložil tožbo. Kljub temu, da ni financiral razvoja Duke Nukema Forever v klasičnem založniškem smislu, torej založil denarcev za produkcijo, pa je, kot so zatrdili, vanj vseeno vrgel nad 12 milijonov zelencev. Cekin naj bi bil predvsem 'spodbuda', da bi 3D Realms po desetletju in več cincanja napravili nekaj, kar bi spominjalo na končni izdelek. Studio je založniku nenehno zagotavljal, da dela potekajo po načrtih in da tista tekstura, ki jo kažejo okoli, res ni vse, kar so napravili v eni dekadi. Sedaj vemo, da so v resnici izgotovili dve teksturi in še tretje pol.

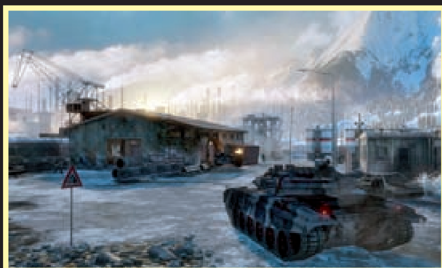


George Broussard in kompanija so se na dogodek hitro odzvali, pri čemer niso varčevali s sočnimi in pikrimi na račun založnika. Trdijo, da so od zloglasnih dvanajstih milijonov sami videli le 2,5, in sicer julija lani. Preostanek naj bi Take-Two zapravil za pridobitev založniških pravic za Duke Nukem Forever, toda denarci so šli Infogramesu. Prav tako Take-Two obtožujejo, da je vmes podla igra, s katero želi založnik v celoti prevzeti franšizo blontnega rešetalca nezemljanov, ki jo ima drugače v lasti studio. V ta namen naj bi z zavlačevanjem pogajanj o sofinanciranju dosegel, da je studiu zmanjkalo denarja in je bil primoran odpustiti večino razvojnega tima, ki je delal na DNF, sedaj pa skuša s tožbo izsiliti odkup franšize. Kar pa še ne pomeni, poudarja Broussard, da je 3D Realms propadel, saj delujejo naprej. Trenutno da so zgolj v fazi prestrukturiranja in iščejo nove načine, kako bi nesrečnega Duka nekoč vendarle spravili na police. Po spletu je zaokrožilo več videov z na pol napravljeno vsebino igre in kakor že može zafrkavamo zaradi neresnosti, si je po videnem marsikdo zaželel, naj kdorkoli pač zadevo dokonča.

Battlefield: Bad Company 2

Prvoosebna nažigačina Battlefield: Bad Company (J180, 80) bo pecejaškim zanesenjakom ostala v spominu po tem, da je niso imeli. Igra je namreč bila in ostala ekskluziva za konzole, ob čemer je marsikateri poznavalec Battlefielda gledal tako križem, da je videl na Švedsko. Toda naslov se je prijel, to pa je v EAjevem jeziku enako nadaljevanju (ali petim). No, BC2 bo narejen tudi za PC, v njem pa se bo vrnil celotni vod štirih umazancev iz enice. Marlowe, Haggard, Redford in Sweetwater bodo spet streljali ljudi, ker govorijo v ruščini, vmes pa še kakšnega zaštihali. Od ostalega naj bi bil poštene nadgradnje deležen sistem uničevanja stavb. Če so te v enici ohranile okostje, četudi si vanje vrgel za tri dresdenska bombardiranja granat, jih bo moč v dvojki porušiti čisto do tal. Nekaj muzanja med znalci je povzročil podatek, da se bo zdravje obnavljalo samodejno, toda DICE zagotavljajo, da mnogo počasneje kot v denimo Call of Duty. Za nameček pa bomo ob zadetkih jako hitro zagrizli prah. Drugih verodostojnih konkretnosti ni, tako da ne vemo niti, ali bo zadeva na računalih ohranila nekam majhno število 24 igralcev na eni karti v nalinijskem načinu. Upajmo, da ne. (ag)





EA za PC, xbox 360 ter PS3, začetkom 2010

Star Trek Online



Trekovska nalinijščina visi nad nami že skoraj pet let. Toliko časa je namreč minilo, odkar so jo pričeli delati. No, lani je studio Perpetual zaprl vrata, delo pa je prevzela skupina Cryptic, ki jo poznamo po City of Heroes. In tisto, kar napovedujejo po slabem letu razvoja – jap, projekt so zagnali čisto na novo, saj so od predhodnika dobili samo kup konceptnih risb – se sliši hudo obetavno. Glede na to, da je vesolje zelo prostrano, ne bomo le eden od premnogih prebivalcev, ampak bo vsak igralec kapitan lastne ladje. To ne pomeni, da bodo vsi nosili rdeče srajce (špil se bo pričel leta 2409). Kapitan je pač človek, ki povelju-je ladji, ne glede na to, ali je vojščak, znanstvenik, dohtar ali strojnik. Skladno z izkušnjami in dokazovanjem na bojnem polju pa si bo mogoče prislužiti pravico do boljšega plovila. Nadalje se bo dalo raziskovati planete, kar bo bolj podobno klasičnim internetnim frpjkam, vključno s tekanjem in streljanjem. Zaenkrat sta kot igralni potrjeni federacijska in klingonska stran, vendar avtorji pravijo, da ni izključeno, da se ne bi pridružila še kaka. No, Borgi bodo neigralna rasa, ki bo ves čas delala štalo.
O datumu izida zaenkrat trmasto molčijo, pecejaši in konzolaši (bodisi X360, bodisi PS3, niso se še odločili) pa naj bi igrali na istih strežnikih. (qt)



Atari za PC in eno od novih konzol, enkrat do 25. stoletja

Black Prophecy



Vesoljske masovščine doživljajo cvetočo pomlad, za kar se imamo v največji meri zahvaliti uspehu EVE Online. V razvoju jih je dosti, izstopajo pa Jumpgate Evolution, Infinity ter Black Prophecy. Slednji nastaja v hlevu nemške skupine Reakktor, zaslužne za izven mutterlanda relativno neznana Neocron in Neocron 2. Biti ima akcijska vesoljščina s stalnim svetom, v kateri boš plovilo upravljal neposredno, se pravi z veselo palico ali miško. V naphanem vesolju z izredno grafiko boš kolinil sovrage, sodeloval z drugimi mesenkoti, se družil v cehe in se nasploh imel finofajn. Avtorji obljubljajo globok sistem napredka, prosto sestavljanje ladij iz morja različnih modulov, kar se bo poznalo na njihovem videzu, napreden generator misij PvE in PvP, nadgradljive cehovske baze, spektakularne flotne spopade med igralci ... Sodeč po prikolici, ki jo najdete na natlačenki, so z razvojem kar daleč, čeprav se je zaprta beta komajda pričela in še nočejo izdati načrtovanega datuma izida. Takisto ostaja skrivnost plačilni model, pri čemer mi navijamo za dodatkovnega po zgledu Guild Wars. Vsekakor je to naslov, ki ga ZF-zanesenjaki budno spremljajte! (ln)

Reakktor Media za PC, bržda letos



LIT



WiiWaru se vidijo rebra, tako podhranjen je glede količkaj vrednih iger. LIT, ki je Američanom že na voljo, naj bi porazno stanje vsaj malce popravil. Šlo bo za miselno igro, kjer se bomo v vlogi gimnazijca Jaka potikali po obsedeni šoli in reševali ugrabljeno punco. Prebiti se bomo morali skozi trideset razredov, od katerih bo vsak predstavljal ločeno stopnjo. V vsaki sobi bo treba doseči izhod, a to bo kljub borim nekaj metrom teže, kot se sliši. Prostori bodo zaviti v temo in čim bo Jake zakoračil v črnino, ga bodo pomalicale nočne pošasti. Za varen prehod bo moral prižigati različne svetlobne vire, ki bodo okrog sebe ustvarjali snope luči. Število svetil bo omejeno in ob pretiravanju bo pregorela varovalka, zato bo treba stikala prižigati premišljeno. Razbijali bomo tudi okna in občasno se nam bodo pod noge metali različni šefi, recimo pobesnela hišnica, ki jih bomo prav tako ugonabljali z žarki luči. Razmišljanje bo torej spojeno s preživetveno grozo in čeprav bo šlo na nizkoproračunski izdelek, kaže, da izvirnosti ne bo manjkalo. (nv)

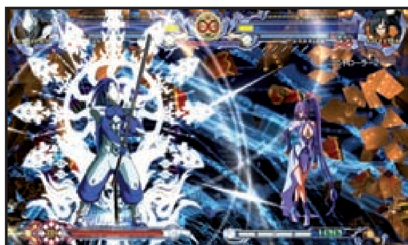


WayForward Technologies za wii, jeseni

BlazBlue



Dvorazsežne pretepačine s popularnostjo Street Fighterja 4 doživljajo novo pomlad, vendar Capcomov težkokategornik ni njihov edini nov predstavnik. Kmalu bo v ZDA izšel BlazBlue: Calamity Trigger, ki še nima evropskega datuma, vendar naj bi bil čezlužni plošček regijsko nezaklenjen. Gre za neuradnega naslednika odlične serije Guilty Gear, ki tega imena nima zaradi zapletov z avtorskimi pravicami. Tako kot SF4 in Battle Fantasia bo BlazBlue predelava z igralnega avtomata in bo uporabljal mešanico 2D in 3D grafike v pogledu od strani. Pri tem liki ne bodo poligonski kot v Street Fighterju, marveč ročno izrisane dvodimenzionalne gibljive sličice v visoki ločljivosti. Splošni grafični slog kani biti podoben Guilty Gearu, kar pomeni mešanico barvitosti, gotskosti, metalskosti in japanske odbitosti. Na voljo bo deset likov različnih velikosti, spolov in oborožitve, uporabni pa naj bi bili tako v dolgi enoigralski štorijalni kampanji kot v spopadih na spletu, ki naj bi poznali turnirje. Sam borilni sistem bo usmerjen v premišljeno, toda neusmiljeno napadanje, zlasti s kombinacijami. Ključen del slednjih bodo preklici – prekinitve animacij, ki vodijo v nov udarec in s tem v podaljšanje kombota, kar je ustreznica roman cancelu iz GG ter focus attack dash cancelu iz SF4. Spretna raba teh bo omogočila res hude nize sunkov, za kar boš moral biti vrhunsko natreniran. Gumbi bodo štirje namesto petih iz Guiltyja in eden (drive) bo namenjen prožitvi posebnih sposobnosti lika, recimo brizgov smrdljivega švica izpod tvoje pazduhe, izmozgane od besnega nažiganja te hitre pretepačine. Ali pa Japonci dotične tehnologije še niso pogruntali, hmm? (sn) ***Arc System Works za X360 in PS3, poleti***



Harry Potter and the Half-Blood Prince



Poletje je skoraj tu in z njim šesti film o Harryju Potterju, ki po večmesečni prestavitvi naposled prihaja na platna. Knjige se spomnimo po kolobocijah glede prevoda. Iz Polkrvnega princa smo dobili Princa mešane krvi in tak bo tudi uradni naslov filma v Podalpju. Kar se tiče igre, bo sledila všečni zasnovi iz petice, se pravi svobodnemu pojanju po noro podrobni Bradavičarki. Ob tem bo šola še večja in bolj dodelana kot prej. Po njej se bomo plazili tako podnevi kot ponoči, vedno na preži za lumparijami. Pot nas bo z graščine vodila tudi v druge zanimive kraje, recimo v Weasleyjevo Jazbino in uročeno podzemno jamo. Z Dumbledorjem bomo brodili po meglicah Voldemortove preteklosti in pri nečednostih zalezovali Draca Malfoya. Ob matičnem kvestu nas bo čakal nebroj dodatnih izzivov, ki bodo izkušnjo krepko obogatili. Kot si lahko mislite, bo wiijeva različica kontrolerje vpregla za letenje na metli pri kvidiču, oponašanje čarobne palice, mešanje napojev in podobne geste. Če se bo kje zataknilo, bo prišel na pomoč Skorajbrezglavi Nick. Letom primerno se bomo borili tudi s hormonskimi gejzirji in brstečimi bradavičkami, ki bodo skupaj z mozolji nadvse verno prelite v poligone, izvirni igralci pa so prispevali tako podobe kot glasove. Zlih slutenj se sicer ne moremo otresti, saj gre navsezadnje za lončarščino. A vsekakor upamo na prijetno presenečenje. (nv)



EA za vse, konec 3. julija










Gran Turismo 5

Kazunori Jamauči tod naokoli nima zvena, toda Leteči Japonec je kot šef in glavni producent razvojnega studia Poliphony Digital podpisan pod vse Gran Turisme. To pa je ena od najpomembnejših playstationovih serij, ki prodaja konzole že od enice dalje. Ker bo petka prvi polnopravni Gran Turismo za PS3, so odgovornost in z njo obeti toliko večji. GT5 Prologue je kljub občutku, da smo plačali za malo izdatnejši demo s premočrtno serijo dirk in veliko avtomobili, a mankom globine, dodobra dokazal mojstrstvo razvijalcev, kar se je tikalo voznega občutka.

Kaj lahko torej pričakujemo od polnega naslova, na katerem sto dvajset ljudi dela že štiri leta? Najbrž veliko, ali podrobnosti domala ni. Več ali manj gre za dvoumne navedbe iz raznih intervjujev, neuradne izjave vodilnih pri Sonyju, rekla-kazala informacije in korenčke, ki jih je natresel E3jevski filmček. No, Kazunori je ob nedavnem testiranju Audijevega bolida R8 na Nurburgringu potrdil, da dirkalnica naposled le dobiva poškodbeni model. Glede na to, da je Japanac v našem davnem pogovoru ob izidu trojke povedal, da bodo nesreče v Gran Turismu šele tedaj, ko bo vanje docela prepričan, se moremo upravičeno nadejati dobro umeščene zvite pločevine. Takenako bo prvič v serijo vdelano dinamično vreme, nalinijstvo, preizkušeno v Predbranju, pa bo takenako izdatno nadgrajeno. O konkretnih modusih, tudi za enoigralski del v smislu kampanje oziroma kariere, še ni govora. Vsekakor si želimo kaj več od nepovezanega dostopanja do dirk skozi (počasne) menije. Koliko bo avtomobilov, ne vedo natančno niti avtorji sami, saj omenjajo ridikulozno kvoto 300 plus. Tradicija igre je, da mora ugoditi še tako petičnemu avtomobilskemu okusu. Znano je, da ferrariji, ki jih pred Prologom v GTju nismo videli, ostajajo, vključno z rdečo formulo 1. O veyronu in zondi ni podatkov, prav tako se ne ve, če bo na izbiro žaba. A ljubitelji citroenov bodo še kako prišli na svoj račun, le poglejte sliko dolaj. In ja, tudi novi nissan GT-R bo, jupi! Poleg tega, da je to ponos rižnega štirikolesja, je Poliphony Digital zanj oblikoval prikazovalnike, zaradi česar so od Nissana za gešenk dobili en 'služben' dirkalnik. Slična štorija je s progami: uradnega spiska ni, pričakovati pa gre najbrž vse znamenitejše in doslejšnje ter še vrsto novih, izmišljenih. Potrjena je testna osmica oddaje Top Gear. Napovednik pokaže tudi reli in dirke NASCAR, s katerimi hočejo snubiti zlasti Amerikance.

Za konec še kost Sonyjevega predstavnika. Dejal je, da bo naslov izšel za več sistemov. Mar to pomeni, da bodo GT5 igrali tudi lastniki playstationov 2? Bo PSP kooooončno dobil svoj, nekoč namignjeni, nato pa kar pozabljeni Gran Turismo? (Bo, so potrdili tik pred zaključkom redakcije!) In, ali ga bo dobil mogoče celo PC, kar je Kazunori nekdaj že navrgel? Žal do nadaljnjega ta podatek in uradni datum izida ostajata v zraku. (If) ***Sony za PS3, PSP in morda še kaj, baje koncem leta***

GT BY CITROEN

Kazunori je vsestranski talent, kar je pokazal z vodenjem oblikovanja cagarjev oziroma večfunkcijskih displejev novega GT-Rja ter še z nekaterimi drugimi podobnimi sodelovanji z okoliškimi izdelovalcev avtomobilov. A vpleten je še v eno edinstveno in večjo navezo, za katero ve le malokdo: skupaj s Citroenom je zasnoval revolucionani superšportnik, oficielno poimenovan GT by citroen, pri čemer sta črki GT pravzaprav logotip serije Gran Turismo. Španovija Francozev in Japoncev se sicer zdi nenavadna, vendar je razlaga preprosta. Avtomobilska fabrika ima v svojem oblikovalskem studiju genija Takumija Jamamota, ki je Kazunorijev prijatelj iz otroštva. Fanta sta skupaj zarisala avto, ga poslala v glavni štab in kravatarji so odobrili prototip. Bolid, ki so ga predstavili na zadnjem pariškem avtosalonu in nato kot dolpotegljivi dodatek za Prologue, je nedvomno najbolj futurističen delujoč štirikolesnik. Videz je po eni plati direkt-iz-špila, toda v resnici je njegova zasnova dosti bolj argumentirana. Poleg vrhunskih aerodinamičnih rešitev na podlagi avantgardne oblike, ki se napaja iz japonske kulture (samuraji in roboti), sta se dizajnerja potrudila z optičnim učinkom. Nenavaden, zanimiv podaljšek riti, barvni prehod z bele v sivo in vzorec na 21-palčnih kolesih pri opazovalcu namreč ustvarjajo občutek višje hitrosti. Baje celo, ko vozilo miruje. V domišljiji inženirjev naj bi bolid gnal 700-konjski agregat na gorivne celice, a delujoč primerek ima osemvaljnik. Tudi v dvajsetih komadih, kolikor naj bi jih izdelali, bo verjetno eden od ameriških osmakov. To se čuje nenapredno, ampak bomo končno sodbo dali, ko dobimo naročeni testni vzorec.













Colin McRae Dirt 2

Colin, ikona britanskega relija, ki je izgubil življenje v helikopterski nesreči predlani, bo posthumno še zadnjikrat posodil ime dirkačini čez drn in strn. Bržda je to posledica predhodne pogodbe, kajti Škota v igri ne bo – glavna faca bo to pot ameriški ekstremistični volanizator Ken Block, družbo pa mu bosta delala stanovska kolega Travis Pastrana in Dave Mirra. Za ameriško trojko, ki niso le relijaši, marveč obvladajo vse sorte adrenalinskih disciplin, so se odločili zaradi novega značaja špila. Dirt 2 bo namreč po vzdušju sličen ekstremnošportnim dogodkom X Games. Seveda se bomo še vedno gonili po klasičnih kolovozih različnih držav, baje celo Hrvaške. A krona bodo spektakularne štadionske dirke z velikansko publiko, lučkami, ognjem, posebnimi učinki in dolgimi skoki. Ter nepresta-no nabijajočo muziko! Nekaj takih tekem so pokazali tudi na nedavnem E3ju in videti so bile obetavne, dasiravno prav nič 'colinovske'. Ena s tovornjački, ki so se rinili in zbijali gume v blatnem rallycrossu, je bila čisto flatoutovska.

Znano (in iz filmčkov razvidno) je še, da bosta pristop ter kariera bolj osebna. V tem duhu so recimo navadni tekstovni meniji odstopili mesto sprehajanju in oziranju po bivalniku. Avtorji so še zajamčili zadovoljivejšo vsemrežno podporo, ki je bila prejšnjič s svojimi naključnimi dirkami resnično razočaranje. To pomeni, da se bomo povezovali s sodirkači po svoji želji. Več konkretnosti Codemasterji ne izdajo, zato je tudi natančen nabor dirkalnikov, sploh eksotičnejših, nepoznan. Tradicionalne marketinške floskule o več poligonih, boljši fiziki in nadgrajenem nadzoru pa je itak odveč poudarjati. (lf)

Codemasters za PC, xbox 360, PS3, wii, PSP in DS, septembra

Superstars V8

Čeprav dirke Superstars potekajo že šesto leto, je to turno prvenstvo pri nas praktično neznano. Gre za merjenje moči zmogljivih tovarniških limuzin, od BMWja M5 in mercedesa C63 prek jaguarja s-type R ter chryslerja 300C SRT8 do maseratija quattroporte. Atmosferski osmaki z dobrimi 400 konji, torej. Z njimi se pretežno italijanski vozniki preganjajo po (letos) sedmih italijanskih pistah, kakršne so Imola, Monza in Mugelo, ter dveh 'mednarodnih': portugalskem Portimau in južnoafriškem Kyalamiu. (Slednjega smo z užitkom drgnili v Grand Prix Legends.) Lani so nadvladali bavarski vagni, po dveh letošnjih dirkah pa so uspehi porazdeljeni. Ves ta cirkus, ki resnici na ljubo kake blazne gledalne privlačnosti nima, v digitalno, docela licenčno obliko preslikava (italijanski) studio Milestone. Ekipa se je zadnje čase podpisovala pod motorski seriji MotoGP in SBK, dočim se je starejši igralci spomnijo po nenadkriljivem Screamerju.

Skratka, špil Superstars V8 pripravljajo že leto dni, po domovih pa bo zahrumel še ta mesec. Izdelek, ki kani postati vsakoletnik, bo za srednjo ceno (30 EUR) nudil arkadno-simulacijski vozni model, karierni način in brzinsko večigralstvo za dvanajst avtov, z možnostjo nekaterih računalniško vodenih. Ali bo vključeval tudi zanimiv frpjski razvoj voznika, kot sta ga imeli njihovi igri SCAR in Evo GT, makaronarji ne povedo. Ta samosvoj element, v katerem je lik pridobival izkušnje in si jačal šofiranje, se nam je vsekakor dopadel. So pa že vnaprej previdno najavili, naj pričakujemo le zabavno, lahkotno drvenje v stilu Race Driverja, ne kakršnekoli žanrske revolucije. (lf)

Milestone za PC, playstation 3 in xbox 360, junija





KDO JE TA KEN BLOCK?

Tega ameriškega adrenalinskega odvisnika in soustanovitelja čevljarstva DC Shoes, ki se zadnja leta udinja v reliju, bolj kot po uspehih v WRCju poznamo po vratolomnih trikih. 41-letnik, ki se je prej ukvarjal z motokrosom, skejtanjem in bordanjem, je denimo nosilec rekorda za najdaljši izpeljan skok v daljino. V Dicoveryjevi oddaji Stunt Junkies je z imprezo poletel kar 52 metrov daleč (pristal je seveda na nasprotni klančini). Hkrati redno sodeluje na štadionskih avtomobilstičnih šovih, kjer preskakuje ogenj in sotekmovalce. Desna fotka je z enega takih dogodkov (X Games XIII, 2007), kjer je bil v družbi tovarišev v adrenalinu Travisa Pastrane (levo) in vzornika Colina McRaea (sredina). Internetna skupnost pa Kena Blocka pozna po znamenitem filmčku, v katerem s subarujem velemojstrsko drifta po poligonu. Tako, podučeni ste.












Need for Speed: Shift

Da se bo novi NFS po dolgih letih mlačnosti in naveličanosti kočno evolucioniziral ter se premaknil na drugačen, športnodirkaški asfalt, smo že pisali. Potemtakem veste, da je EA za prevetritev serije najel ekipo, ki ima z resnejšim dirkanjem nemalo izkušenj. To so ljudje, ki so pod okriljem SimBina in Blimeyja razvijali serijo GTR, nakar so se ponovno zbrali pod streho Slightly Mad Studios, ki ga vodi starosta panoge Ian Bell. Bo naveza rodila zloščen, čisto drugačen in kakovosten Need for Speed, ali pa bomo dobili igro, ki ne bo ugajala ne arkadnežem, ne simulantom? Po eni strani je javnost vesela preobrata, a skeptični škrat šepeta, da je vlak zamujen, da bo Shift nekakšen posiljen Project Gotham Racing in da bosta koncem leta GT5 in/ali Forza 3 itak peljala vso konkurenco na pisoar ter jo tam tudi pustila. Zlasti neverodstojno se zdi založnikovo napovedovanje špila, če že uvodoma navržejo, da je bil ProStreet prva dirkaška simulacija v zgodovini blagovne znamke. Božemili, kakšne slišiš. No, bodi tako ali drugače, drži, da bomo v Shiftu dirkali bolj zaresno, realistično, organizirano, brez policajev in prometa ter iz kabine, ki je v seriji nismo uzrli od Porscheja 2000. Armatura bo 'dihala', torej se bo dinamično premikala glede na pospeševanje, zaviranje in zavijanje. Ob trkih, ki nikoli ne bodo usodni, bodo pa v najslabšem primeru dodobra poslabšali vozne lastnosti, bomo za nekaj sekund kaznovani z motenim pogledom, zaradi česar ne bomo mogli pretirano izkoriščati naslanjanja na riti nasprotnikov in drajsanja po zidu. Razvijalci so v intervjuju celo omenili občutek prvoosebne streljanke. Morda bomo pa imeli še merek. Nadalje so povedali, da bo umetna inteligenca življenjska, saj bo delala napake, vendar take navedbe najdemo na zadnjih straneh škatel že najmanj desetletje. Kot se za dirkališčno igro spodobi, bo vdelane čuda mehankarije, od podvozja do diferenciala, ne samo drsniki v slogu boljši pospeški-višja hitrost. Dirkalnikov bo 65, od skylina letnik 1972 prek vseh poznanih imen do eksotike, kakršen je lamborghini reventon. Pri tem si je mesto na pročelju škatle prislužila BMWjeva specialka M3 GT2. Dirkališč bo (samo) osemnajst. Večina bo resničnih, recimo Brands Hatch, nekaj izmišljenih mestnih. Bosta še tekmovanje v driftanju in večigralstvo. Ne, a res? (lf) ***EA za PC, playstation 3, xbox 360 in PSP, 17. septembra***









Need for Speed: Nitro

Nitro bo NFSjevski odvrtek, ustvarjen in sprogramiran namensko za Nintendovi konzoli, kar pomeni tako prirejen grafični pogon kot vsebino, vštevši nadzor. (To je v duhu EAjevega spoznanja, da je premalo stavil oziroma preveč zapostavljal wii in DS.) Kaj prida skupnega s predhodniki ta izdelek ne bo imel, kajti cika na sprostitvene igralce, ne na dirkaške trdojedrnike (za tako početje itak ne uporabljaš wiija). Zato na korenine spominjajo le tapravi emblemi na pločevini. A še ti bodo velikanski, avtomobili pa karikature samih sebe, z velikimi zadnjimi kolesi in zapretiravanimi linijami. Pristop je svež in pohvala avtomobilarjem, da niso oporekali barviti, risankasti podobi svojih konjičev.

Samo dirkanje nas bo vodilo po petih, v igrah še nevidenih mestih: Riu, Šangaju, Kairu, Madridu in Dubaju. Povsod bomo morali bežati policajem in zmagati, kaj drugega. Igranje bo videzu primerno – avtomobili bodo delali kozolce, naokrog bodo ležali bonusi in ob vodstvu bomo okolico samodejno barvali z vzorcem naše ekipe (ta zanimivost je lepo vidna na obeh slikah). Tuninga ne bo, le nekaj malega ličenja. Na wiiju bo igra vsebovala kar sedem nadzornih shem (volan, klasičen pad, naveza daljinca in nunčaka za driftanje ...), na DSu pa bo možno drvenje štirih bližnjih z enim samim modulom. (lf)
EA za wii in DS, septembra



Blur

Liverpoolski krožek Bizarre Creations je že res izdelal vso serijo Project Gotham Racing, toda lastnik blagovne znamke je Microsoft. Ker je delavnico predlani kupil Activision, bo PGR dalje fural kak drug studio (šušlja se celo, da na petici delajo avtorji Forze), Čudne stvaritve pa so se vrgle v programiranje lahkotnejše dirjalnice Blur. Na prvi pogled je tole vožnja v rikverc od 'zemeljske' arkadne simulacije, toda avtorji v svoj zagovor povedo, da dobre dirkaške igre ne naredijo verni fizikalni model, zaresne proge in štetje zobnikov v menjalniku, marveč da je igra sopomenka zabavi. Zato bo Blur po obljubah od štarta do cilja čistokrvna adrenalinska uživancija. Predstavljajte si takle recept: bleščave, tazaresne mestne dirkalnike iz NFSjev damo v komolčarsko in uničevalno okolje Flatouta ter godljo zalijemo z nadnaravnostjo WipeOuta in Mario Karta, kamor sodita pobiranje bonusov ter elektrificiranje nasprotnikov. Četudi se streljanje z BMWji, mišičnjaki in rižobili po neki vesoljski progi ne čuje tako dostojanstveno kot realistično šofiranje po Nordschleife, so avtorji samozavestni. Po njihovem je to, da je špil kojci zaobvladljiv slehernику, najbolj pomembno. Nekatere avtomobilske fabrike niso hotele poškodb in ognja izpod pokrova motorja, zato so jih enostavno odpikali. To poudarjajo v kontekstu tega, da igranje ne bo v službi licenc. Očitno pa so bili vsi avtomobilarji navdušeni, da bodo njihove limuzine opremljene z raketometi in električnimi topovi..

Avtorji veliko pozornosti posvečajo skupnosti. Izkušenj na tem področju jim ne manjka, zato bo večigralstvo gotovo konkreten sestavni del. Norenje v dvajset, nagajanje, rinjenje, spuščanje olja, grebež za trenutni pospešek, predvsem pa občutek, da bo dirka odločena šele za ciljno črto, se nedvomno slišijo privlačno vsakemu ljubitelju hitre štirikolesne akcije. (lf) ***Activision za PC, PS3 in xbox 360, jeseni***



Forza Motorsport 3

Če je 300 avtomobilov od Gran Turisma 5 zapretiravana cifra, kaj porečeste tedaj na 400? Toliko jih bo namreč vsebovala Forza 3, na E3ju uradno najavljeni in prikazani tretji del Microsoftove dirkaške serije, ki je odgovor na Sonyjev GT. Štirikolesniki bodo iz petdesetih tovarn, od kofetkarskih brzcev do superšportnih žlahtnikov, vključujoč ferrarije ter porscheje. Prav vsi bodo imeli do šiva v usnju podrobno zmodelirano in premikajočo se kabino, česar doslej v Forzi nismo videli. Novost bodo prav tako postavljaški terenci, a bolj kot zabaven poskus fizike, kajti gonje čez drn in strn naj ne bi bilo. Prog bo drugače nad sto, od tega veliko znanih dirkališč, tudi doslej še nevidenih ovalov, in po zgledu japanskega tekmeca še mnogo podeželskih cest, navdahnjenih v zaresnih pokrajinah. Desetkrat podrobnejši modeli in teksture dvakrat višje ločljivosti kot v dvojki pa bodo ob taki količini prinesli en vsaj navidezni minus: igra bo izjemoma prišla na dveh DVDjih. To sicer ne pomeni pretikanja ploščkov, saj se bo eden v celoti namestil na trdi disk, a vseeno pokaže na eno od pomanjkljivosti xboxa 360 – medij prejšnje generacije. 15 giga, kolikor bo zasedel ves špil, je za blu-ray v playstationu 3 zgolj tretjinski zalogaj.

Poleg navadnega trkanja se bo v tretje mogoče prekucniti, kajti Microsoftov razvojni studio Turn 10 meri na čim večji realizem. Zato Forzo 3 imenuje kar najboljši simulator vožnje te generacije. Poleg vseh presežnikov na rovaš vernosti in silnic in njutnov v tej navezi omenjajo element, ki ga doslej bojda še ni pokazala nobena igra: sezuvanje pnevmatike oziroma nje bočna obraba. A kljub naprednemu upravljanju poudarjajo, da se bo čisto uživantsko vozilo z joypadom in brez mehankarije. Na razpolago bo celo 'dirkanje' z enim samim knofom (to pomeni samodejno zaviranje in pomoč pri zavijanju) za juniorje in seniorje. Vrhunec bo seveda na volan, tak s sklopko, ki ga bodo lansirali ob igri, in s predhodnim obiskom delavnice, kjer bomo vijačili dele podvozja, motorja, prenosa moči ter aerodinamike. Rokodelcem bo namenjeno nadgrajeno ličenje pločevine, tudi z lastno narisanimi grafikami, in zmogljiv urejevalnik videoposnetkov, tak v slogu muvimejkerja, torej efekti pa te cake. Igralna noviteta bo še previjanje časa nazaj ob ponesrečenem zavoju, pri čemer pa se tako odpeljani rekordi ne bodo beležili, kot ne pri drsanju ob ograji ali zaviralnem ritopištvu spredaj vozečih.

Razvijalci so nadvse poudarili, da dirke v F3 ne bodo le pust premočrten grozd udejstvovanj v različnih umetnih razredih. Kariera oziroma sezona bosta bolj osebni, z samoizbiranjem dogodkov, med katerimi bosta sedaj še drift in drag. Smo hudo firbčni, kako se bosta ti disciplini kosali z doslej videnimi izvedenkami. O večigralstvu kakih številčnih in udejstvovalnih detajlov ni, pravijo le, da bo šlo za polnopraven sestavni del, vtkan v celotno izkušnjo. Pri tem na lestvicah Xbox Liva ne bodo zgolj hitri dirkači, marveč še najboljši tunerji, pleskarji in video režiserji.

A ta merjenja moči med igralci bodo koncem leta v senci spopada med Forzo in Gran Turismom. Še nikoli doslej se playstation in xbox nista tako neposredno in kolosalno udarila na 'vsakdanjem' področju, kakršno je avtomobilizem. (lf)

Microsoft za xbox 360, oktobra

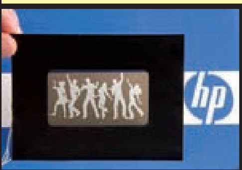






HP elektronske kožice

Pri nanotehnoloških napravah, ki po potrebi spreminjajo obliko in izgled, sicer še nismo. Toda HP je na konferenci Display Week 2009 pokazal drugo najboljšo stvar: izjemno tanke zvitljive prikazovalnike, namenjene okraševanju prenosnikov, dlančnikov, tulifonov in ostale elektronske zalege. Eskins, kot pravijo pogruntavščini, so neke vrste dinamične nalepke. Vanje odetim ohišjem lahko elektronsko in po želji spreminjaš barvo ter prikazani vzorec. Nič več sekiranja o tem, da se odtenek notesnika ne ujema z novo jaknico in čeveljčki! Oh, kakšna sreča!!! (To novico je napisal po novem metroseksualni Luni. V rodnem Mariboru bo preživel natanko 0,7 sekunde po tistem, ko bo stopil na ulico.)



Nadgradnja za kablovje HDMI

Krovna organizacija HDMI Licensing je objavila specifikacije za novo inačico vmesnika HDMI, že četrto po vrsti. HDMI 1.4 prinaša zajetno malho bonbončkov, v prvi meri podporo ločljivosti 4096 x 2160, kar je štirikrat več od polnega 1080p. Nadalje je tu razširjeni barvni prostor, navedoma predvsem v smeri, ki jo potrebujejo digitalno zajete fotke. Prav bo znala priti tudi sposobnost prenašanja mrežnega prometa s hitrostjo do 100 Mbps. A bržkone bo največji vpliv imela standardizacija priključka micro HDMI. Drobižek je namenjen prenosnim napravam, kjer se utegne hitro uveljaviti kot privzeti povezovalni vmesnik. Nasploh je jasno viden trend izpostavljanja HDMIja kot univerzalnega vodila za sodobno elektroniko.

Microsoftov predvajalnik zune HD

Še ena vestička iz kategorije 'naprave, ki jih nikoli ne boste videli, a so pomembne za splošno tehnološko izobrazbo'. Microsoft je v čezlužju predstavil novo generacijo prenosnega predvajalnika zune. Zune HD, kot je novincu ime, se po videzu precej razlikuje od ne preveč uspešnih predhodnikov, saj bolj kot na kulskost stavi na vtis luskuza. Oglata naprava resnobnih potez je odeta v aluminij in steklo, dočim upravljalno gumbovje žrtvuje na račun 3,3-palčnega zaslona OLED z večdotikovnim vmesnikom. Povsem v



skladu s smernicami, ki sta jih začrtala ipod touch in iphone, torej. O tehnikalijah so Microsoftovci še precej skrivnostni in dajo vedeti le, da je zune HD opremljen z vmesnikom HDMI, samoumevnim wi-fijem in 16 ali 32 gigabajti pomnilnika. Nemara upravičeno, kajti železnina je pri hodimožih postranskega pomena – dosti pomembnejši sta izpiljenost vmesnika in moč ozadnega prodajnega servisa. Zune HD bodo začeli prodajati jeseni, žal tudi tokrat izključno v Združenih državah. Microsoftov predvajalniški eksperiment torej ostaja lokalne narave.

Kindle ima večjega

Amazon je z junijem razširil družino bralnikov elektronskih knjig. Kindle DX ima povečan, 9,7-palčni zaslon z ločljivostjo 1200 x 824 in šestnajstimi stopnjami e-tintne sivine. S tem je mnogo primernejši za branje časopisja, stripov, učbenikov in podobne robe večjega formata od predhodnika. Medtem ko so zgodnejše inačice prebavljale zlasti format .azw in je bilo treba večino ostalega pretvarjati, zna DX brez okoliščenja prebirati datoteke pdf. Hrambi je namenjenih 4 GB pomnilnika in kot bonbonček je po vzoru sodobnih telefonov vdelano tipalo za nagib. Orientacija zaslona se samodejno spremeni iz pokončne v ležečo, če bralec napravo obrne. Funkcionalnost čitala je drugače zelo podobna kindlu druge generacije. Podpora mobilnemu omrežju za nakupovanje knjig je samoumevna, prav tako sistem za pretvorbo teksta v robotiziran govor.



● DX se po velikosti približa Irexovemu Digital Readerju. V žep res ne gre, v torbo pa. Bralna izkušnja je na večji plahti boljša.

DX je s 490 dolarji za 130 zelencev dražji od kindla 2, na prodaj pa bosta vzporedno. Cena obeh je vsekakor visoka, ob čemer pa Amazonke niso čisto pozabile na tiste, ki imajo denarnice še trdno zaprte. Že nekaj časa je na voljo brezplačna aplikacija Kindle for iPhone, s katero je mogoče knjige v kindlovem formatu brati na iphonu ter ipodu touch. Ker so Applovi lepotci brezžično in internetno sposobni, je mogoče elektronsko čtivo z nekaj ovinki tudi kupovati. Iskra v Evropinih očeh pa kaj hitro ugasne, saj je tudi jabolčkanje namenjeno izključno Američanom. Kdaj se bo udobno elektronsko branje razplamtelo na Stari celini, je tako še vedno zavito v temo.

Intelova rekordna kazen

Evropska komisija je 13. maja izdala odločbo, po kateri je Intel spoznala za krivega uporabe nedovoljenih prijemov za omejevanje konkurence, zlasti glavnega rivala AMDja. Ob tem mu je naložila plačilo 1,06 milijarde evrov kazni, kar je rekordni znesek v zgodovini protimonopolnih sodb. Spomnimo, da so Microsoftu marca 2004 naložili plačilo 497 milijonov evrov, kasneje pa še 899 milijonov, ker se ni držal prvotnega sklepa. Komisija je Intel opazovala na podlagi AMDjeve pritožbe iz leta 2001 in ugotovila, da je v času od oktobra 2002 do decembra 2007 na različne načine onemogočal svoje tekmece. Osrednje igralno polje so bili proizvajalci sestavljenih sistemov – na tapeti so se znašli Acer, Dell, Lenovo in NEC. Tem je Intel svoje procesorje x86 dostavljal po znižani ceni pod pogojem, da v svoje sisteme niso vdelovali več od začrtanega odstotka tekmečevih izdelkov. Ob tem je podjetjem plačeval tudi za to, da so 'zamujala' pri lansiranju novih AMDjevih produktov na trg. S tem so bili



● Paul Otellini, Intelov šef, zagotavlja, da vsota kljub rekordnosti ne bo vplivala ne na vlaganja v razvoj, ne na izplačane dividende.

potrošniki prikrajšani za izbiro med konkurenčnimi izdelki. Praksa pa ni bila omejena samo na proizvajalce, saj se je na zatožni klopi znašel tudi Media Saturn, lastnik znane trgovske verige Media Markt. Evropska komisija seveda zahteva takojšnjo ustavitev takšnega početja. Višino kazni so sicer omejili na deset odstotkov Intelovega letnega prometa, ki je lani znašal 37,6 milijarde dolarjev, iz česar sledi, da bi bila lahko sodba še bolj pasja. A že v trenutni vrednosti je podrla rekord.

Odzivi so precej burni. Intelov diretore Paul Otellini je rdeč v fris odvrnil, da bodo odgovorili s pritožbo, saj "verjamejo, da niso kršili evropskih zakonov, da so popuste ponujali le kot nagrado glede na prodano količino in da Komisija sploh ni upoštevala vrste njihovih dokazov". Na drugi strani se AMDjevim možem kar samo smeje, čeprav denarci ne bodo šli njim v žep in se bodo učinki sodbe poznali šele čez čas. Kljub temu, da sta Intel in AMD glavna tekmeca, je delež prvega na trgu procesorjev x86 z 80 % neprimerno večji in zelenemu taboru je vsaka taka sodba v veliko pomoč. S tem, da ni prva, saj sta preiskavi na Japonskem in v Južni Koreji 2005 in 2008 prišli do podobnih sklepov. V Koreji mora Intel tako plačati dobrih 25 milijonov dolarjev. Učinki evropske sodbe na nas resda ne bodo drastični, se pa utegne položaj AMDja, kakor trdijo njegovi možje, okrepiti.

Sony Ericssonov aino

Tik pred smenjem E3 je Sony Ericsson v Londonu predstavil nov telefon aino, ki se kiti z vdelanim odjemalnikom remote play. To je protokol, ki smo ga doslej videli le v konzolici PSP in ki omogoča prenos slik ter glasbe iz playstationa 3 po brezžični povezavi. Za več o tem glej članek Sožitje postaj v Jokerju 179, id na stranki 4951. S tem mobilnikom bo torej možno od vsepovsod dostopati do fotk, muzike in porničev ostalim napravam.

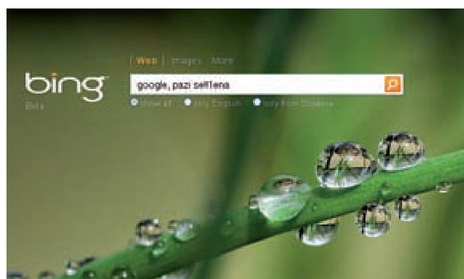


● Aino vsebuje vmesnik XMB (cross media bar) in zna deliti vsebine ostalim napravam. Če omogoča poganjanje PS1- in določenih PSN-špilov, bomo videli proti koncu leta.

na domačem, omreženem PS3. Zaenkrat ni znano, ali bo mogoče na enak način igrati tudi špile, ki poznajo remote play. Drugače gre očitno za soliden telefon, ki poleg velikega dotikabilnega zaslona vsebuje zdaj že kar standardno navlako, od GPSa prek pospeškomera do fotoaparata z 8 megapikami. Je pa res, da njegov vmesnik liči na playstationov XMB (Cross Media Bar) in vsebuje celotno tehnologijo DLNA, torej odjemalnik in strežnik. To pomeni, da lahko sam deli lastne vsebine in hkrati dostopa do ostalih virov. Pričakujemo ga lahko v zadnjem četrtletju tega leta.

Halo Bing, kako brat?

Microsoft se ne da in skuša Googlu zavdati še v tretje, tokrat s popolnoma novim orožjem. Če sta bila MSN in Live Search klasična iskalnika, je novinec v družini precej drugačne sorte. Bing, kot so ga poimenovali, ni toliko iskalnik v klasičnem pomenu besede, ampak v prvi vrsti orodje za pomoč pri odločanju, trdijo v Redmondu. Splet se je namreč do danes tako razvil in razpihnil, da je iskalnik, ki vrne zgolj seznam spletnih strani, po njihovem docela neuporaben. Po podatkih, ki so jih zbrali v več študijah, so uporabniki v polovici primerov nezadovoljni z rezultatom svojega iskanja in ga bodisi opustijo, bodisi morajo vnašati dodatne parametre. (Oh, kakšna katastrofa!) Prav tako si v skoraj treh četrtinah primerov želijo dodatne pomoči, saj kompleksnejša iskanja dostikrat vzamejo tudi po pol ure. Vse to naj bi zgladil in olajšal ravno Bing, od uvodnega zaslona s pomirjujočo sliko prek rezultatov iskanja, lično urejenih v kategorije, do dodatnih orodij, ki bodo na voljo z enim samim klikom (recimo izpostavljanje pogosto obiskanih podstrani na določenih paginah) in preglednega iskanja po slikah ali drugih večpredstavnih datotekah s tridesetsekundnimi predogledi videa. V iskalne rezultate so takisto zmetali kup bonbončkov, denimo predoglede strani v okencih, ko se z miško nekaj časa zadržite na povezavi (marsikomu je ta princip znan iz blogov), in seveda neposredne odgovore na preprosta vprašanja. No, ko so so začetkom meseca splovili beta različico, določene stvari še niso delovale, pa tudi rezultati, ki jih je iskalo izvrglo, niso bili niti pod razno primerljivi z Googlovimi. A to bržkone ni krivda Microsofta, saj se podobna orodja učijo z masovno uporabo in sčasoma ponujajo vse večjo natančnost. Zato bomo mnenje o končni oceni pridržali za vsaj nekaj mesecev. Če vas zanima, Binga prikličete na naslovu www.bing.com. In kaj na vse skupaj pravi Google? Nadaljuje z divjim



● **Bing se diči z očesu prijazno podobo. S sloganom, da gre za orodje, ki je v pomoč pri odločanju, pa cika predvsem na poslovne uporabnike.**

tempom inoviranja. Zadnja pogruntavščina je Google Squared (www.google.com/squared), eksperimentalni iskalnik, ki zadetke prikazuje kot polja v tabeli. Zadevščina sprva deluje čudno, a se kmalu izkaže za divje uporabno pri primerjanju splošnih informacij o več zadetkih. Primer: iskanje po slovenskih mestih vrne sličice, kratke opise in število prebivalcev za nekaj najbolj markantnih naselbin, recimo Čekovnik ter Petišovce. Tabelo je nato moč lastnoročno oblikovati, ji dodajati tako kategorije kot zadetke in jo na koncu izvoziti v obliki fileta CSV ali povezave. Squared je še v fazi zgodnjega preizkušanja, zato storitev ni izpiljena. A veselimo se dneva, ko bo.

● **Primerjava zadetkov iskanja v tabeli? Človek ne more verjeti, da se ni kdo tega domislil že prej. Očitno so vsi čakali na Google.**

Wolfram|Alpha, ki ni iskalnik

Praktično vzporedno z Bingom se je na spletu pojavil še en zanimiv projekt, Wolfram|Alpha *(www.wolframalpha.com)*. Akoprav na prvi pogled deluje kot še eden iz vrste iskalnikov, gre v resnici za prvi pravi spletni odgovarjalnik. Glomazna aplikacija, napisana v Mathematici – pravijo, da ima okoli pet milijonov vrstic kode, kar je toliko kot Okna 2000 –, namreč preiskuje velikansko bazo podatkov in na podlagi bojda inteligentne interpretacije vprašanja postreže z odgovorom ter par vsemrežnimi naslovi, na katerih je moč najti dodatne informacije. Odgovori so v praksi presenetljivo natančni, le včasih jim gre očitati preveliko splošnost oziroma premajhno jedrnatost. Drug problem, na katerega je opozorilo veliko število kiberščakov, je čudna interpretacija avtorstva. Wolfram namreč zahteva, da mu v primeru uporabe rezultata v znanstvenem delu priznate avtorstvo, četudi je bil izvirni tekst pobran z Wikipedije, kjer vemo, da je znanje v javni lasti. To opravičujejo z dejstvom, da odgovori niso citati, ampak jih dejansko generira program. A to so že podrobnosti za prepire v akademskih krogih. Za vas je važno, da imate novo orodje za pisanje seminarskih nalog.



● **Lenuhom, ki jim je odveč brskanje po iskalnikovih rezultatih, bo Wolfram|Alpha kot mana z neba. Toda odgovori niso vedno natančni.**

Computex 2009

Tajvanska prestolnica Taipei je med 2. in 6. junijem vnovič gostila Computex, najpomembnejši elektronsko-računalniški sejem v Aziji. Če je prireditev še pred nekaj leti veljala za lokalni shod proizvajalcev matičnih plošč, napajalnikov in pomnilniških paličic, sedaj uživa status pomembnega mednarodnega skupa. Še več – dočim so slične svetovne prireditve letos zabeležile padec obiska, Computexu nista škodovali niti recesija, niti svinjska gripa, saj je pritegnil večje število obiskovalcev in razstavljalcev kot lani.
Plezanje po lestvici sejemske pomembnosti se razumljivo odraža na ekskluzivnosti razkazanega. AMD je prireditev izbral za uradno razodetje svoje grafične tiskanine naslednje generacije, projekta evergreen. Gre za prvo grafično jedro, ki se v polnosti pokorava zahtevam DirectX 11. Žal pa odgovorni razen tega in dejstva, da bo izdelano v TSMCjevem 40-nanometrskem procesu, niso povedali nič. Raje so pimpali prednosti DX11, predvsem teselacijo (o dotični z AMDjeve in prej ATIjeve strani poslušamo že leta!) in zmožnost obdelave umetne inteligence na grafičnem čipu. Evergreen se ima udejanjiti koncem leta, bržkone kmalu po 22. oktobru, ko izidejo Windows 7. Črnozeleni so nadalje predstavili par dvojedrnih procesorjev, pomanjšanih na 45 nanometrov. Athlon II X2 250 teče na treh gigahercih, phenom II X2 550 pa na 3,1. Večni tekmec Intel po drugi strani malodane ne bi potreboval lastnega razstavišča. Proizvajalci matičnih plošč so po vrsti pripeljali prototipe z veznimi čipovji serije 5 (P55, Q57, H55 ...), tako da je oder nared za prihod plebejskih nehalemov. Procesorčki s kodnim imenom lynnfield se bodo udejanili zdaj zdaj, njih poglavitna prednost pa bo nižja cena. Cenejši bodo sami žrebički, cenejši bodo matičnjaki, vsled dvokanalnega pomnilniškega kontrolerja bo sistem potreboval dva ramnika in ne treh ... Mimogrede, lynnfieldom se NE bo reklo core i5, toda uradnega imena še niso izdali. Velikan je nadalje razstavil delujoče prototipe naslednjegeneracijskih netbukov, ki bazirajo na platformi pine trail. Sistemček je naslednik izvirnega atoma in obljublja višjo zmogljivost ter nižjo porabo, predvsem na račun združitve računskega in grafičnega jedra.
Nasploh je vsesplošna priljubljenost prenosnih zmenet letošnjemu Computexu dala nezgrešljiv pečat. Topodročno se je napenjala celo Nvidia, in to kar dvojno. V prvi meri so promovirali platformo ion, ki atom združuje z geforcevimi grafičnimi mišicami. Ionu žal ne gre preveč dobro, navedoma predvsem zaradi cene. Nvidia je Intel obtožila finančnih manipulacij, saj naj bi posamezne atome prodajali krepko dražje kot skupek atoma in lastnega čipovja. Se nam obeta še ena tožba? Zato pa Nvidia tolikanj večje upe polaga v sistem tegra. Drobčkana tiskanina velikosti kreditne kartice združuje osem namenskih procesorčkov in je po mnenju stvariteljev prihodnost netbookov, pa tudi ostalih prenosnih naprav. Zadevica med predvajanjem videa 1080p navedoma porabi vsega en vat in je na povprečni bateriji sposobna sukati glasbo 25 dni. Končni cilj so mini prenosniki v vedno vključenem stanju, podobno kot mobilni telefoni. Težava? Tegra zaradi procesorjev ARM ne podpira navadnih Winsov, marveč poganja Okna CE, Android in slične mobilniške sisteme.



● **Microsoft je v okviru Computexa naznanil uradni datum izida Winsov 7. Pozornost so privlekli tudi s Touch Packom, skupkom (več)dotikovnih aplikacij.**

KOT RIT IN SRAJCA

E3 se je vrnil, bleščav in glasen kot v svojih dobrih časih. Sneti spiše njega analizo in raport s konzolastičnih konferenc, Aggressor pa pokrije računalniško dogajanje.

Kdor je mislil, da bo Electronic Entertainment Expo iliti E3, tradicionalno največji smenj špilavske zabave, ostal zaprt v hangarju bogu za hrbtom v Santa Monici, se je bridko motil. Bolj kot Nolan Bushnell, ko je naročil pet milijonov kartuš z E.T.-jem, morebiti najslabšo igro vseh časov. Bolj kot Nintendo, ko je nategnil Sony okrog CD-dodatka za SNES in si na grbo nakopal playstation. Bolj celo kot Jack Thompson, ko se je rodil.

Šur, leta 2007 se je zdelo, da je z bleščavostjo v losangeleškem Convention Centru konec. Velike članice ameriškega združenja založnikov zabavnega softvera ESA (Entertainment Sofware Association) so imele dovolj ogromnih izdatkov in stalnega tekmovanja v tem, kdo bo udejanjil bolj bombastično stojnico, več avtomobilov ter manj oblečene candre. E3 je od štarta sredi devetdesetih namreč vse bolj rastel in na višku leta 2005 dosegel 70.000 obiskovalcev, kar je tolikanj bolj impresivna številka, če vemo, da naj bi šlo le za kravatarje, novinarje in člane industrije. Ker je slednje pomenilo tudi najbolj zakotne prodajalce in se je pri prijavah goljufalo kot v Sloveniji po osamosvojitvi, je z nekaj truda noter sicer prišel vsakdo. A splošni publiki s ceste dogodek vseeno ni bil odprt. Skratka, sodu je izbila dno potreba po cirkusantstvu in ko se je balon napihnil do skrajne točke, so uporniške firme vzele Atenini rezili in ga nemilo počile. Posledično je ESA predlani in lani takisto v Mestu angelov organizirala srečanje E3 Media and Business Summit, ki pa je imelo s prejšnjim E3jem toliko zveze kot sestanek krajevne skupnosti s stadionskim koncertom.

Toda spremembe niso zdržale. Prvič zato, ker je tole najslabši čas, da se industrija iger drži nazaj. Po svetu hara peti jezdec apokalipse, Recesija, in nizkoprofilna čajanka za par japijev ter Dava Perryja je kontraproduktivna. Ravno zdaj je treba narediti kažin, bobnati po tolkalih za Donkey Kong Jungle Beat, plesati kot Ualala iz Space Channel 5, nogavično obračati majhne bele zajce kot v Samu & Maxu – skratka, privlačiti pozornost. Drugič, Američani hočejo biti vedno prvi in največji. Medtem ko v Nemčiji in Tokiu poka kot za stavo, naj bi LA gostil čipkarski festival z nitkami iz par špilčkov? Lepo vas prosim. In tretjič, ta industrija ter grandiozen šov sta neločljiva. Sta kot rit in srajca. Močnejši kot je hardver in več denarja kot se v poslu obrača, večja so pričakovanja občinstva glede orjaških badamumov ... ter raje mu izdajatelji ustrežejo.

Na tapeti in preprogi

E3 2009 se je torej pretežno vrnil k stari obliki. Obiskovalcev ni bilo toliko kot v zenitu smenja, 'le' okrog 40.000, od Privata in Vivida so dobili kako volhko hosteso manj, Lara ni govorila angleščine, kot bi imela kurca v ustih (tako nastane pravilna britanska izgovorjava, kar vprašajte gospo učiteljico!), in štanti niso bili ekstravagantni v slogu skejterskih ramp ter dirkališč za monster trucke. A v Convention Centru so zopet goreli žarometi, godli zvočniki in se bliskale videostene, cosplayerska babšeta so delila reklamni material, David Jaffe se ga je napil in prišli so zvezdniki. Ne le gejmerski, kot so Will Wright, Peter Molyneux in Tomonobu Itagaki, ampak uni 'tapravi', ki so v Stopu na velikih fotkah. Recimo Beatli v postavi Paul McCartney – Olivia Harrison – Ringo Starr – Yoko Ono (ne, Lennona kljub velikemu številu zombijščin ni bilo) ... Beyoncin porivač Jay-Z in Eminem, ki sta povezana s DJ Herom ... režiser Titanika & T-2 James Cameron, ki je govoril o filmsko-igrarskem projektu Avatar ... Leonardo DiCaprio, ki mu je delal družbo ... in Kelly Osbourne, ki je verjetno iskala Wii Fit Double Deluxe.

Zakaj so ti celebrityji uleteli? Ker so povezani z igrami. In zakaj so povezani z igrami, če pa o njih več kot očitno nimajo pojma, kot je bilo jasno iz epske lesenosti Ringa Starra na predstavitvi The Beatles: Rock Band? Ker je naša industrija ena najbolj odpornih na recesijo. Glasbeniki škripljejo, filmarji tudi, založniki špilov pa pobirajo košare izpod tiskalnih strojev za denar, kot so wii, Assassin's Creed, Halo, Call of Duty. Da igralne naprave vidimo v vse več filmih in TV-serijah, tako ni čudno. Škoda le, da igralci ponavadi joypade držijo obrnjene narobe. In od kod uspeh iger? Trditev, da igre pomagajo pozabiti na tegobe vsakdana, je logičen, a prvožogen odgovor. Pozabiti pomaga še tisoč drugih, cenejših in lažjih stvari. Ne, večji hec je v tem, da so izdajatelji dojeli, kaj je treba ljudem dostaviti, da bodo zadovoljni. Stara forma E3 pa je za to kot naročena. Logično torej, da se je sejma udeležil levji delež založnikov, ki kaj pomenijo. Od znanih sta manjkala praktično le Atari in Jowood.

Je pa res, da so skoraj vse žaromete ukradle konference treh velikih proizvajalcev konzol, se pravi Microsofta, Nintenda in Sonyja (v abecednem vrstnem redu, kajpak, ker ne preferiramo nikogar). Med drugim zato, ker so pod okriljem posameznih sistemov, se pravi xboxa 360, PS3, PSP, PS2 (ja, še je živ in bo dobil nekaj novih špilov, čeprav v glavnem licenčnice in športne zadeve), wiija in DSa, na kup zbobnale praktično vse, kar je zanje pomembno. To je hkrati razlog, da se ne ubadamo z ostalimi založniki. Podalpski pecejaši ob poudarku na konzolah že zavijajo z očmi, izločajo čudne tekočine in pline ter zabavljajo nad drkalicami, ki uničujejo igralstvo. Kar, a dejstvo je, da so konzole ost modernega založništva AAA-špi-



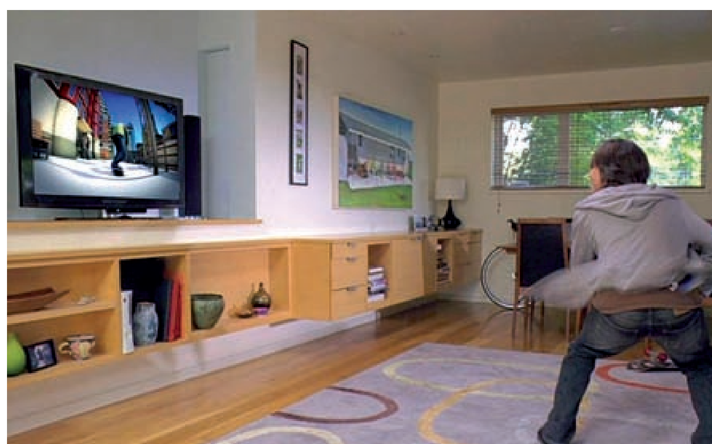
To ni predstavitev Cooking Mama 2: Makin' Bacon za DS, ampak slika mesnin, ki jih na domačinskih stojnicah za časa smenja E3 cmarijo naokrog Convention Centra. Pri tem se trikrat pečeni pekači derejo "HADA HADA HADA!", kar v čefurski amerikanščini pomeni hotdog. Samo da veste, če boste kdaj tam.

lov in da je velika večina najbolj impresivnih naslovov delana predvsem zanje. Res je, dosti iger bo izšlo tako za xbox 360 in PS3 kot za PC. Verjetno največ doslej. A ne zatiskajmo si oči: če bi ne bilo prvih dveh, bi ne izšle niti za slednjega. Le konzole namreč v večini primerov zagotavljajo dovolj občinstva, da se večmilijonski razvoj splača. Poleg tega imajo avtorji manj problemov s tehnologijo, ker je platforma stabilna, ne da vsake pol leta pridejo nove kartice in DirectX skače sem ter tja. Nezanemarljivo pa je tudi povečevanje prodaje na rovaš tega, da so si lastniki xboxov, playstationov in nintendov tako otročje v laseh. Manjšina, ki meni, da nima veze, katero mašino imaš, saj SO VAŽNE DOBRE IGRE, se pri tem zgolj hehlja.

X360, imenovan MGS: Rising. Pošizitis se je malo pomiril, ko se je izkazalo, da to ne bo 'pravi' Metal Gear, saj bo v njem glavno vlogo imel poženščeni Raiden iz MGS2. Ljubitelji Sonyja so hiteli razlagat, da hoče Hideo s tem povedati, da je xbox konzola za metroseksualce. No, izven zlobnih pripomb in upoštevanju dejstva, da je E3 Šov z veliko začetnico in da gre izvirne neodvisnice iskati na Game Developers Conference, je bil Microsoftov vtis soliden. Čeprav vse našteto niso ekskluzive, bo xbox 360 brez dvoma stroj, na katerem se bo veliko veliko igralo. Upamo le, da vsa ta nadaljevanja ne bodo le pogrete stare župce in da bo evolucija močna, če že revolucija spi.
Nadalje so zaliti možje iz Redmonda povedali, da bočesar so tako zaznavanje gibanja kot Facebook, Twitter in te reči. Da to počne, je logično, saj v svetu kapitala šteje samo rast, zaznavna rast pa lahko v poslu z igrami odsihmal pride samo na rovaš neizkoriščenega obulusa tistih, ki drugače iger ne igrajo. Ker je Microsoftov oddelek za xbox (Entertainment & Devices) s prvo konzolo izgubil štiri milijarde dolarjev, 360ica pa še ne dela otipljivega profita, ker so morali vanjo spumpati dodatno milijardico za podaljšanje garancije zaradi crkavanja, je jasno, kam Redmond taco moli. Od tu Natal, naprava, s katero lahko igrajo tudi stare mame. Vse v redu in prav, naj imajo kamerice, dokler skrbijo za stalen dotok kvalitetnih 'normalnih' špilov. A vidim več problemov. Prvi je v tem, da je



Serijo Forza klamfa grupa Turn 10, ki je nekakšna ameriška ustreznica japonskemu Polyphony Digitalu (Gran Turismo). Eden od šefov, Phil Bergman, si lasti črnega murcielaga, s Kazunorijem Jamaučijem se pa še nista zmenila za dirko. Morda za Božič, ko si bosta v lase skočila Forza in GT.


Projekt Natal v akciji. Igranje brez kanca plastike v rokah in z mahanjem po luftu je Microsoftov sen za prihodnost, s katerim kani Nintendo naučiti kozjih molitvic v njegovem lastnem hlevu. A od bombastičnih predstavitev do smenjih do trgovinske proizvodnje in dejanske uporabnosti je ponavadi dolga pot.

Še bolj se smeji založnikom, ampak oni samo obračajo črne, zlobne plašče po vetru. Če ne bi bil folk tako mahnjen na vse bolj prazen spektakel, bi videli več Braidov, ne da v vsakem naslovu stvari letijo v luft. Če bi zahtevali več izvirnosti, ne bi bila vsaka tretja reč nadaljevanje druge reči. In, hm, če ne bi tako glasno uživali v prepričanju, da je prav njihov igralni sistem tanarbulši, biznismeni ne bi delali titanskih kvazi novinarskih konferenc, ki jih po netu itak prenašajo vsemu svetu in so povečini namenjene trkanju po prsih, subtilnemu pljuvanju po konkurenci ter glajenju fanfantovskih egov. Ker če fanboya božaš, bodo iz njega padala zlata jajca, ker je in bo ostal tvoja zvesta stranka. Ni važno, da ne zna drugega kot kokodakati, kako je najboljši ravno njegov PC / xbox 360 / PS3 / wii / DS / PSP / oric nova / wamp holding system. Ravno iz te piče nastajajo najbolj kvalitetna zlata jajca. Ta pa so denar, sveta vladar.

Božič v Redmondu

Da trije veliki dobro vedo, kaj počno, je bilo jasno takoj po ogledu njihovih predstavitvenih, po kaki dve uri trajajočih konferenc. Te so kot nekakšni oskarji, le da si nagrade izročijo kar sami. Začel je Microsoft, ki je kajpak epsko failal, ker ni predstavil Gears of War 3 (/okej, fanboy mode off). Je pa uredil, da so na demonstracijo Beatlov prišli Beatli in da je rolko-igrator za Tony Hawk: Ride predstavil Tonček Sokolov. Oohe in aahe izvabljajoč so kazali igralne sekvence iz Halo: ODST, Mass Effect 2, Alana Waka, Modern Warfare 2, Forze 3, Final Fantasy XIII, Left 4 Dead 2, Splinter Cell: Conviction ter nove Epicove tretjeosebne streljanke Shadow Complex (gledano od strani, si lahko mislite), in za nameček pripeljali rahlo zmedenega Hidea Kodžimo, ki je napovedal prvi Metal Gear Solid za do jeseni splovili kup dodatnih servisov za spletno sučišče Xbox Live. Eden bo filmski Zune Video, ki bo spremljal Applu v zelje hodeči predvajalnik zune HD ... drugi bo Facebook ... tretji radio Last.fm ... četrti Twitter ... in peti prenovljen servis za digitalni nakup špilov, ki bo za dol(g)poteg obsegal tako Live Arcade in originale za prvi xbox kot izbrane polnopravne naslove tipa Assassin's Creed 1, ki so na voljo le na ploščku. Najbolj presenetljivo pa so prihranili za konec. Na oder sta prikopitljali sivi eminenci Peter Molyneux, šef Lionheada in ata Black & White, ki je medtem postal kreativni direktor Microsoft Game Studios, ter Steven Spielberg. Oba stojita za nečim, kar so imenovali Project Natal – prispodoba imena je rojstvo ali nov začetek – in naj bi docela spremenilo obraz igranja. Za vedno, razumete? Hardverska osnova bo nova kamerica, ki bo zaznavala gibanje in omogočala interakcijo s konzolo v smislu iztegnem-roko-ter-poženem-igro-namesto-da-bi-moral-pritisniti-grdi-gumbna-tem-nepriročnem-džojpedu. Luštna punca je hitro odbijala žogice z mahanjem pred televizorjem, giki so na taisti način malali po ekranu z navideznimi čopiči. To je v prevodu pomenilo, da je Microsoft Nintendu ukradel gejšo in se vselil v bajto Satoruja Ivate, kjer pije njegov sake. Nekdo daleč zadaj je za trenutek zakrakal, da je eyetoy za playstation take reči omogočal že pred leti in da motoviljenje po sobi ni najboljši način za igranje česarkoli, kar zahteva preciznost na količkaj daljši rok, ampak so ga varnostniki hitro ubili in z njegovim truplom nafutrali lačne hrčke. Še dobro torej, da ne morejo doseči mene, ki pravim, da je Project Natal prozoren poskus grabljenja po trgu priložnostnih igralcev, na hrbtu katerih si je Nintendo zgradil goro Fudži iz zlata. Trg za okoreleže je nekako pokrit in v veliki meri izčrpan, saj je njegova velikost stalna. Zato zdaj Microsoft štarta na casuale, odsev xbox 360 stalno gradil na imidžu konzole za prave gejmerje, zdaj, ko bi poslovneži radi ekstra zlatnike, pa se pozornost seli na občasneže, kar deluje vsaj do neke mere posiljeno. Drugi je v tem, da stekanje denarja in virov v softver za stare mame zelo verjetno pomeni odsotnost dotičnega na strani zaresnih iger. In tretji problem je v tem, da je Nintendo zvito zadel sladko točko med svobodo premikanja ter otipljivostjo. Wiimote in nunčak držiš v roki in imaš na obeh gumbe, kljub temu pa omogočata oponašanje nadzornika pristankov na letalonosilki. Natal ne nudi nobene oporne točke razen opazovanja zasnova, kar zna biti težava. Res pa je, da ne vemo, s kakšnim programjem kanijo zadevo dopolniti.
Kajti hec bo ravno v softveru za kamerico. Ta je več kot le običajno digitalno oko: ob tem, da deluje kot video snemalo, ima mikrofon in pa lasten procesor, zadolžen za prepoznavo obrazne mimike, gibanja telesa ter glasu. Na tem procesorju in programju, ki obdeluje podatke, temelji program, ki je na E3ju dvignil največ prahu in nad katerim sta bila tako vzhičena Molyneux ter Špilberg. (Kako primeren priimek!) To je Milo & Kate, ki xboxovo tipalo uporablja za interakcijo z dečkom Milom ali deklico Milly ter njegovo oziroma njeno kužiko Kate v lepem 3D okolišu. Demonstracija je pokazala, kako osnovnošolec Milo, ki hodi po idilični kmetski pokrajini nekje v Notranjih Goricah, iz kamere dobiva podatke o tvojem obnašanju, nakar na podlagi tega oblikuje čustvene odzive. Ali prepozna, da si mu z gibom podal navidezni list papirja, na katerega potem ob jezercu riše, ker je malo žalosten. S tehnološkega stališa impresivno, čeprav istočasno malce brez poante, razen za pedofile, kakor je vsemreža zabrnela nemudoma po predstavitvi. No, bomo videli. Mogoče se uresniči fantolin iz Umetne inteligence, le brez telesa, kar je itak Spielbergov veliki sen.

Rižev dež

Enako brez pravega smisla se je zdel izdelek za zaznavanje gibanja na Sonyjevi konferenci. Japonski velikan je pokazal 'motion controller', ki je sumljivo podoben vibratorju in posnema wiimote, le da je dosti natančnejši. Večjega dretja "JAZ TUDIIII!" ne bi mogli sproducirati, tako kot ne pokazati bolj prozornega mlinčka za denar, kot je bil rožnat PSP Hannah Montana. (Ej, če bi imel hčer, ki bi bila oboževalka tega svetilnika debilizma, bi jo razdedinil in ji svetoval sterilizacijo.) Da se tudi Sony močno pomika na casual trg, ni presenečenje, če vemo, da je izguba zaradi PS3 junija lani znašala več kot tri dolarske milijarde, na koncu fiskalnega leta marca letos pa je bila še vedno na 612,4 milijona $. Res pa je, da bi lahko bil motion controller v dejanskih igrah bolj uporaben kot Natal, ker je otipljiv.

naj bi že 1. okrobra. Takrat enkrat kanijo na trg poslati tudi PSP go, uradno razkriti novi model peespeja s telefonično drsnim zaslončkom, 16 GB notranjega pomnilnika (s karticami razširljivega na 32 GB) in podporo wi-fiju ter bluetoothu. Ekran bo malce manjši kot na prejšnjih peespejih, 3,8-palčen proti 4,3, toda ločljivost bo enaka, 480 x 272. PSP go alias PSP-N1000 je zaradi tega za polovico lažji in manjši od dosedanjih peespejev. Določene kritike je vznejevoljilo, da niso dodali druge analogne gobice ali dotikabilnega ekrana, ampak to bi novi PSP odpeljalo čisto v novo smer in dodatno razklalo trg, česar Sony noče. Nasprotno, s PSP go ne nameravajo nadomestiti PSP-3000, ampak ga furati vzporedno, saj bodo generacije onegaja združljive. Iz tega razloga ni tako boleče, da so iz novinke vzeli UMD-pogon, zaradi česar se bo za kupovanje iger povsem zanašala na digitalno distribucijo, vse prihodnje igre pa naj bi bile na voljo tastavno/igrarski konglomeratek za v žep. Upam, da kanijo služiti s hardverom, drugače se jim slabo piše. Kar se tiče PS3, je takole. Če bo Sony v doglednem času uspel dobaviti vse špile, ki so jih pokazali, zna črni monolit krepko prekrižati načrte na splošno malo bolj uspešni beli šatulji, Twitter za Xbox Live gor ali dol. Bombastične napovedi in obljube, da bo naslednje leto playstationovo leto, so sicer klasika in priljubljeno topovsko strelivo za xombije. A celo največjim klanjačem zelenobelemu taboru je bilo težko ostati ravnodušen ob ekskluzivah, kot so The Last Guardian, Uncharted 2, Gran Turismo 5 (vreme! poškodbe! kabine!), Ratchet & Clank: A Crack in Time ter Heavy Rain, ki so ga kazali v zaprtih sobanah. Povrhu so spustili megatonsko bombo z napovedjo spletščine Final Fantasy XIV, ki naj bi na PS3 in PCju izšla že naslednje leto, ter oznanili, da bo nova Rockstarova vohunska franšiza Agent na voljo le za playstation 3.



Na velikem platnu Sonyjeve konference so bile lepo naštete lastnosti novega PSPja go. Daleč bolj pa je zmagala slika Šigeruja Mijamota, kako na sejmu dvomljivo zre v novi onegaj in se ga dotika kot nečesa malce kužnega.



Need for Speed: Shift ali Shit? Stavimo na prvo, četudi predvsem zato, ker smo dodobra siti vsakoletnega pritoževanja nad tem, kam gre nekoč prodorna hvalnica digitalnemu volaniziranju. Če bo še zdaj zanič, jim Bog pomagaj.

Z ostalim je Sony solidno navdušil, vsaj če je v opazovalcu bilo srce pravega špilavca. Dobrodošle pozornosti je bil končno deležen playstation portable, za katerega so kazali zvrhan kup softvera, v njem polnopravno nadaljevanje sage Metal Gear Solid s podnaslovom Peace Walker, Soul Calibur (s Kratosom kot enim od likov!), Tekken 6, Monster Hunter Freedom Unite, Echochrono, Assassin's Creed 2, čisto nov in poseben Resident Evil ter zvezdo na tintnem nebu, Gran Turismo PSP. Dirkačina žlahtnega porekla naj bi tekla s 60 sličicami na sekundo, imela ridikuloznih 800 avtov in 60 variant petintridesetih prog, izšla pa ko v spletni trgovini kot na fizičnem ploščku. Če s tem mislijo na slehernega založnika, niso povedali. Kaj pa stari špili, ki jih imaš na UMDju? Šušlja se o orodju, ki bi jih pretvorilo v digitalno obliko. Nič, PSP go je postavil mejnik, ker je odpravil fizični medij in dal internetnemu razpečevanju konkretno težo – še večjo pa mu bo dal, če bo uspešen. Z navito ceno, ki znaša 250 evrov, zna biti v tej smeri nekaj težav. Čeprav je po drugi strani videti, da je Sony naredil ultimativno piratsko konzolo, ki jo bo Dark Alex po hitrem postopku skrekal kot gnilo školjko in bo postala ultimativni zastonjski večpredFine, udarne reči, ki so zagotovile, da se bo o znamki PS dosti govorilo. In o čemer se govori, to ne izgine, ne glede na to, ali so čustva prijateljska ali sovražna. Presenetljivo torej, da je imel Sonyjev japonski trpin Nintendo precej bledo konferenco. Ne le zaradi bele barve, ki se je nedolžno upirala xboxovi zeleni in črni playstationovi, ampak zaradi materiala. V redu, vsem so vztrepetala srca, ko je Mijamoto povedal, da že delajo na novi Zeldi za wii (a niso pokazali ničesar) in da enako dobro napreduje Super Mario Galaxy 2. Tudi večigralsko podprt New Super Mario Bros. za wii, ki bo na enem zaslonu (brez spletne podpore!) omogo-

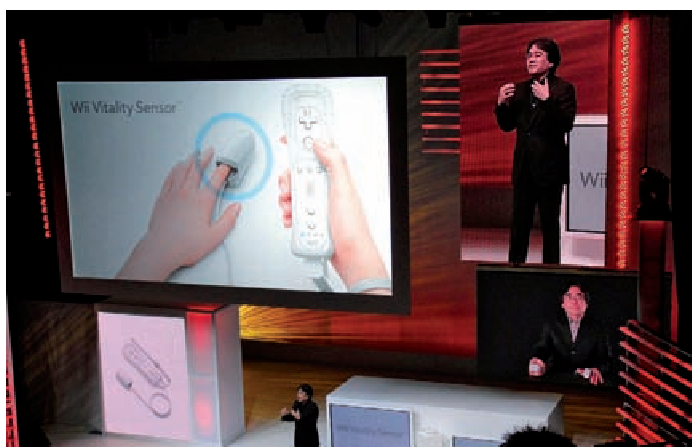


Velike igričarske spletne strani, kot sta Gamespot in IGN, so E3 napadle z vsemi topovi in sleherni dan prinašale kup posnetkov ter intervjujev. V njih pa je bilo le redko zaznati trohico kritičnosti ali širšega pogleda. Biznis, pač.



Forzo 3 bo v tritelevizorski postavitvi, kakršno je omogočala že dvojka, igral malokdo, je pa kul za slinjenje. Res škoda, da Microsoft ne omogoči podpore še drugim volanom. Njegov je v redu, a kak G25 bi bil druga pesem.

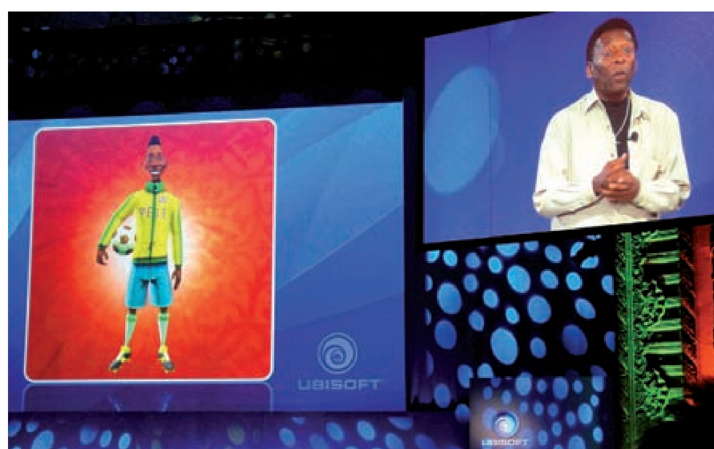
čal tekmovalno skakanje štirim mariomluidžijembreskvicamjošijem, je bil lušten, čeprav je že polzel proti prepadu z napisom “A to ste delali tri leta?!” Nadalje so za prisekančka obelodanili Wii Fit 2 (ma nemoj), plastično zaznavalo počutja po imenu vitality sensor (fotka desno), ki si ga boš pripel na prst, zdaj počasi že izdani dodatek wii motion plus, predelano cubovo trilogijo Metroid Prime (4. septembra) in novi Metroid: Other M, ki ga dela Team Ninja ... In je bilo zlagoma konec. Kaj pa DS(i)? Bolj fusnota. Tistih šest promilov ljudi, ki poznajo zvezo med Camelotom in Sonic Software Planning, je vznemirila frpjka Golden Sun za DS, ki je videti čarobna, enako kot Mario & Luigi RPG 3 ter Zelda: Spirit Tracks, medtem ko je Ubijev Cop: The Recruit izpadel kot cenen klon GTA: Chinatown Wars. Še največ prahu je dvigovalo razkritje, da ima Nintendo že izgotovljeno novo ročno konzolo, da pa je ne dajo na trg, ker bi to zmanjšalo DSa in DSija. Toda oznanilo je prišlo že pred E3jem.



Sveža Nintendova izgruntavščina je vitality sensor, tipalce po bolnišničnem zgledu. Reč bo zaznavala tvoje počutje, spremljajoči softver, ki bo seveda prijazen ter lušten, pa naj bi ti svetoval, kako se najbolje sprostiti.

Pece po starem

Soji žarometov so na letošnjem E3ju gostili veliko novih strojnih umotvorov, ki pa so bili po vrsti konzolni špas. V tem oziru je bilo domače računalo odrinjeno na rob, saj se je hardver potikal po tajvanskem Computexu, ki se je dogajal ob istem času. PCjevske reči se odvijajo bolj za kulisami, vsaj če gre verjeti AMDjevim možem, ki so ob razkritju grafičnega procesorja s podporo DirectXu 11 zatrdili, da se morajo otepati razvijalcev, ki se hočejo ukvarjati z njim. Zaradi neprimernega časa na letošnjem sejmu zato ni bilo čeljust spuščajočih demov scen s 4230874293872395 poligoni, marveč je vladalo relativno zatišje.
Posebej na obeh področjih, ki sta sprva obljubljali bliskovit razmah: digitalni distribuciji in 3D monitorjih. Pri prvi je 'eksplozija' še vedno zelo počasne sorte in dogaja se tisto, kar je zmogel predvideti vsakdo hladne glave: tovrstno trgovanje se bo širilo vztrajno, a zlagoma. Trirazsežni prikaz je letos fasal več udarcev, saj je nekaj proizvajalcev, med njimi Philips, prekinilo z razvojem tovrstnih televizorjev. Edina resna omemba na E3ju v tej smeri je padla v govor Jamesa Camerona, ki je promoviral igro po filmu Avatar. Špil bo, tako kot film, privzeto podpiral 3D pogled, ki nam bo vmesnik zarinil v zrkla. V kratkem demu so pokazali grafično barvito okolico planeta Pandora, kamor ljudje pripotujejo izkoriščat naravna bogastva. S tem pridejo navzkriž z domorodci, ki se jim odločijo zariniti kopja med rebra, in igralec je na neki točki postavljen pred odločitev, ali bo fural človeške roboteje oziroma bo tudi sam poprijel za kopje. Ter uzdo dinozavrov, kajti špil bo akcijska avantura velikoplatenske sorte. Cameron v Ubisoft polaga nemalo upov in če so se s špilom trudili pol toliko kot s skrivanjem informacij o njem (izid je namenjen koncu leta), imamo igro leta.
Razen če ne bo to Crysis 2, ki je najlepše utelesil pecejaško-drkališko dvojnost. Napravljen bo s srčkom CryEngine 3.0, ki so ga kazali že na GDCju, njegov hec pa ni v spreminjanju računalnikov v plavže, marveč v visoki optimiziranosti za – konzole. Crysis 2 bosta namreč poleg PCja ugledala tudi xbox 360 in PS3. Nasploh je hit leta vzporedni razvoj za vse mogoče platforme, kar slabo vpliva na občutek ekskluzivnosti in kake zapletenejše nadzorne sheme v slogu hardcore simulacij, je pa dobro za širšo dostopnost iger ter manjše število kilavih predelav. Osebna računala z Windows se imajo tako nadejati nekaterih naslovov iz poprej konzolnih serij, med njimi Metal Gear Solid: Rising, Front Mission Evolved in Battlefield: Bad Company 2. Vendar je hkrati presenetljivo, da recimo akcijske frpjke Space Marine spod rok Relica na PCju ne bo. Še dobro, da preporod serije Monkey Island dospe tako na računalnike kot xbox 360. To bo ziher najbolj piratizirana igra leta, he he.
Ekskluziv za računalo je bilo tako pokazanih malo, po večini je šlo za MMOje in strategije iz Evrope, recimo Disciples 3: Rennaisance, ki jo za Strategy First dela ruska Akella. Še vedno gre za poteznico v slogu Heroes of Might & Magic. Od večjih nalinijščin so sukali le Star Wars: The Old Republic, medtem ko kopice kitajskih ne bomo omenjali, ker v tiskarni ne najdejo pismenk za njih zapis. Smola. Med zanimivejše spletne frpjke gre vtakniti Fallen Earth, ki je prvoosebna streljanka v postapokaliptičnem okolju Velikega kanjona. Ker gre za precej nišni naslov, gre razvoj počasi in bogve, če bo avtorjem Icarus Studios naslov uspelo izdati v roku par mesecev, kot napovedujejo. Prav tako naj bi v 'nekaj mesecih' med nas končno dospel večno prestavljani Huxley, ki so ga izdatno kazali. Kar pa še ničesar ne pomeni, saj ga po smenjih vedno demonstrirajo, nakar vse potihne. Sony Online je ponosno oznanil, da ima družinska nalinijščina Free Realms že dva in pol milijona prisostvujočih, in to le nekaj mesecev po izidu, kar je največji skok v zgodovini. Sicer je res, da gre za zastonjski špil, zato je enačiti metriko s tisto za World of Warcraft precej za obema lunama Azerotha. Toda špil je popularen in ko ga konec leta spustijo na PS3, bo očitno hudir. No, tudi pri nalinijščinah se je pokazalo, da vedno bolj prodirajo na konzole. Borderlands je v delu za obe 'tamočni' plus PC, takisto APB, pa The Agency na PS3, Final Fantasy XIV na taisti in še bi lahko naštevali. Tako pač je.
Skratka, nekam dolgčas. Oziroma, bil bi, če ne bi spet prišli na pomoč fantje iz Valva. Najavili so Left 4 Dead 2, ki je presenetil vse po spisku, na koncu pa so presenečenje fasali še sami, kajti veterani serije so nad rečjo vse prej kot navdušeni. Ventili so namreč obljubljali, da bodo prvenec izdatno podpirali z zastonjsko vsebino, kot to počno pri Team Fortress 2, zdaj pa je od obljub ostal le nagnit zombakelj. Dejansko je treba reči, da Ventili niso še nikoli tako hitro izdali nove igre – med Left 4 Dead 1 in 2 bo minilo manj kot leto, če ga bodo res izdali 17. novembra. To pomeni, da so morali biti do vratu v izdelavi nadaljevanja že tedaj, ko so govorili o zastonjski vsebini za enico. Baštardje. Internetna brezna so koj porodila gibanje, ki je Valvu pokazalo sredinec. Hkrati pa so pokazala prednost računalnikov pred konzolami – forume. Fanfantje, hitro nanje razplamtevat ogenj! Založniki računajo na vas in si manejo mastne ročice ...



Med zvezdami, ki so se spustile v Convention Center, je bil tudi legendarna desetka, brazilski nogometaš Pele. Stara sablja je promoviral jako risankasto igro Academy of Champions za wii, v kateri boš kot mladenič pristal na nogometni akademiji in se izpopolnjeval po vzoru Harryja Potterja.



Dovolj je bilo hrušča ino trušča, čas je za nekaj bolj milozvočnega – The Beatles: Rock Band! Kot vidite na sliki, se bo lahko godbe v njem iznenada udeležilo kar šest oseb, od tega trije pevci. Za maksimalno zvestobo resničnosti bo enega od njih ustrelil režeč se pritlikavec, ki bo priložen v škatli. Imagine!





THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION **LucasArts za PC in xbox 360, poleti** V kratkem se nam obeta retuširana različica prvega dela legendarne serije avantur, ki namerava z zvestobo izvirniku v posodobljeni dvorazsežni preobleki razveseliti obolele za skorbutom po vsem svetu. Med bonbončki izstopajo ročno naslikana podoba v visoki ločljivosti, govorjeni dialogi (Guybrushu je spet posodil glas Dominic Armato iz Cursa), nov tristopenjski sistem namigov ter instantno preklapljanje med originalno in novo verzijo.





MASS EFFECT 2 **EA Montreal za PC in xbox 360, 2010.** Čeprav je prva prikolica namigovala, da bo prvi človeški ~~jedi~~ Spectre kruto smrt storil, Bioware tega seveda ne bo dovolil. Shepherd je v prvem delu pustil(a) vse preveč neraziskanega, da bi se kar tako poslovili od nje(ga). Če drugega ne, bodo zdaj planeti manj enolični in imeli več različnih zgradb, da bomo potešeni tudi tisti, ki bi radi še kaj več kot kul zgodbo. Prav tako obljubljajo, da igralci ne bodo tako pogosto ujeti v dvigalih, kar je bila takenako ena glavnih zamer predhodnice. Aja, nova huda bejba v ekipi! Mo' porn 4 us!





SUPER MARIO GALAXY 2 **Nintendo za wii, 2010.** Medtem ko so mariovščine na NESu in SNESu cvetele, sta N64 in gamecube dobila le po eno. Trend se na wiiju obrača. V drugem Galaxyju se bo vrnilo hopsanje po kopici planetov. Znanih bo le desetina, ostali bodo novi in izziv naj bi bil (še) večji in raznolikejši kot v odličnem prvencu. Mariu se bo kot jezdno živinče pridružil dinozavrček Yoshi. Luštko bo z dolgim jezikom pomagal prečiti prepade, ob določenem sadju pa bo vklopil šprinterski način ali napihnjen odlebdel v zrak. Prečudovita prikolica orosi oko in kaže, da je razvoj špila precej daleč.



THE LAST GUARDIAN **Sony za PS3, 2010.** Zadnji varuh (do pred kratkim Trico) bo zadnji del trilogije, ki jo je začel Ico in nadaljeval Shadow of the Colossus. Dela ga isto moštvo s Fumitom Uedo na čelu, nadzorovali pa bomo fantiča, ki bo med tekanjem in manipuliranjem objektov sodeloval z noro simpatičnim pernatim bitjem. Pazi, ne ukazoval, ampak sodeloval, kar pomeni upoštevanje njegovega naravnega obnašanja. Itak bo umrlo, šmrc.

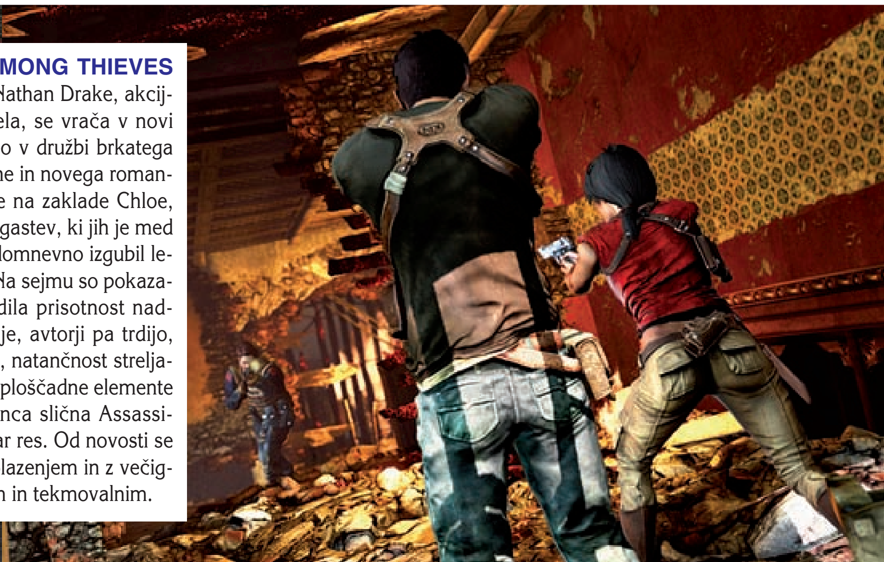






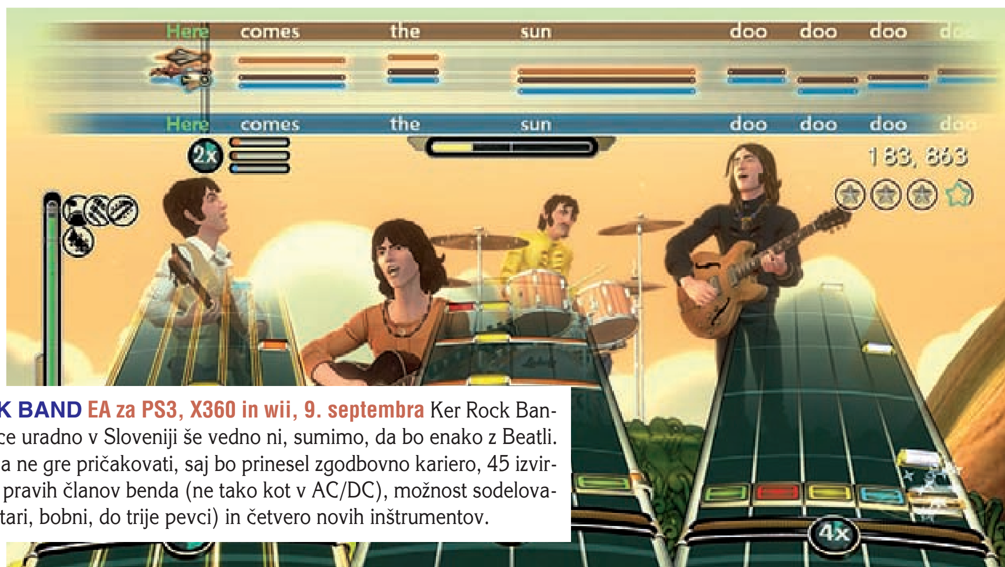
HALO 3: ODST **Microsoft za xbox 360, 22. septembra** ODST je kratica za Orbital Drop Shock Trooper – tiste marince, ki krepnejo počasneje od običajnih, a niso taki kerlci kot spartani. Z enim od njih bomo kolovratili po New Mombasi malce pred dogodki v Halu 3, in to po odprti igralni karti, na kateri se bo moč v iskanju alienskih skalpov podati v poljubno smer. Ker ne bomo superčlovek, bomo covenante luknjali s headshoti, a še vedno bo šlo za čistokrvni Halo, zato ne pričakujte šunjačine.





UNCHARTED 2: AMONG THIEVES **Sony za PS3, jeseni** Nathan Drake, akcijski junak iz prvega dela, se vrača v novi pustolovščini. Ta ga bo v družbi brkatega Sullyja, novinarke Elene in novega romantičnega interesa, lovke na zaklade Chloe, popeljala po sledeh bogastev, ki jih je med vračanjem s Kitajske domnevno izgubil legendarni Marco Polo. Na sejmu so pokazali prikolico, ki je potrdila prisotnost nadmočne grafike in akcije, avtorji pa trdijo, da so zglancali grafiko, natančnost streljanja, umetno pamet ter ploščadne elemente (zdaj naj bi bila eleganca slična Assassinu). Vse to je najbrž kar res. Od novosti se postavljajo zlasti s tiholazenjem in z večigralstvom, sodelovalnim in tekmovalnim.



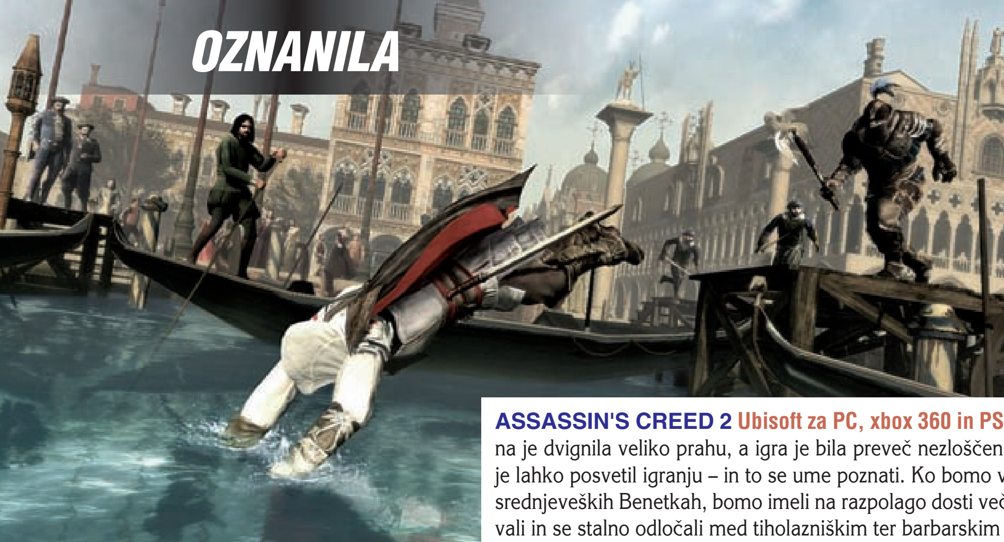


THE BEATLES: ROCK BAND **EA za PS3, X360 in wii, 9. septembra** Ker Rock Banda zaradi EAjeve ignorance uradno v Sloveniji še vedno ni, sumimo, da bo enako z Beatli. Kar pa ne pomeni, da špila ne gre pričakovati, saj bo prinesel zgodbovno kariero, 45 izvirnih komadov, 3D modele pravih članov benda (ne tako kot v AC/DC), možnost sodelovanja šestih igralcev (dve kitari, bobni, do trije pevci) in četvero novih inštrumentov.

ALIENS VS. PREDATOR **Sega za PC, xbox 360 in PS3, 2010** Sega, ki ima zdaj licenco za najhujšega vesoljska zajebanca, je po Colonial Marines napovedala drugi novi alienski špil, takega s še enim vsemirskim bedesom. Seveda reč ne bo v slogu zadnjih dveh filmov, kjer je bil človek nemočen statist, kajti tu bodo moči izenačene. Po zgledu davnih istoimenskih iger se bodo iz prve osebe spopadli praskajoča, grizoča in pljuvajoča pošast, vesoljski bojevnik, kot švicarski nož poln onegajev, ter do zob oklepljen & oborožen marinec prihodnosti. To pomeni troje kampanj, multiplayer in predvsem veliko strašljive, krvave, nore akcije. Razvijalec je skupina Rebellion, ki pred desetletjem naredili izvirni AvP. Fantje pravijo, da so obsedeni z Gigerjevim stvorom!









ASSASSIN'S CREED 2 **Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, 17. novembra** Naša ocena 74 za Assassina je dvignila veliko prahu, a igra je bila preveč nezloščena. Zdaj, ko ima Ubisoft nared tehnologijo, se je lahko posvetil igranju – in to se ume poznati. Ko bomo v vlogi morilca Ezia odprtosvetno vandrali po srednjeveških Benetkah, bomo imeli na razpolago dosti več morilskih tehnik, leteli bomo z zmajem, plavali in se stalno odločali med tiholazniškim ter barbarskim pristopom. Igra leta? Nemara!



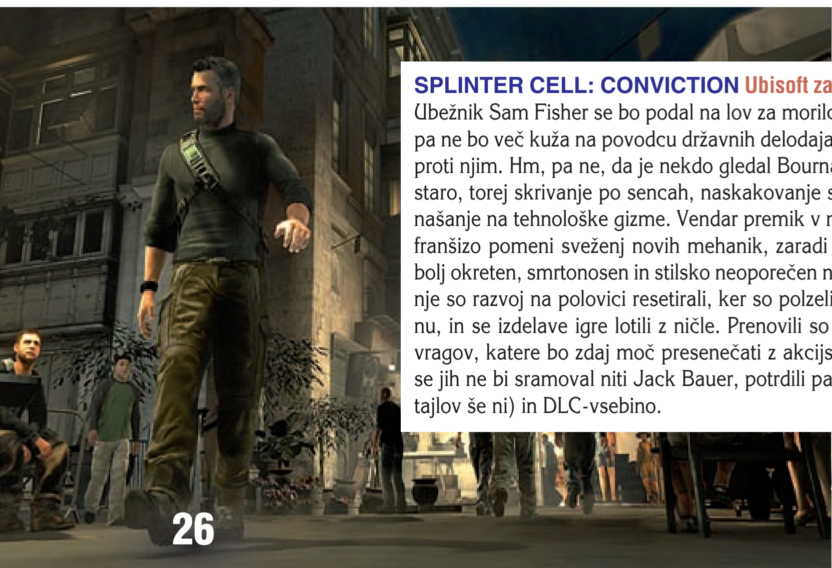


ALAN WAKE **Microsoft za PC, xbox 360, spomladi 2010** Za Waka pri Remedyju doslej razen luštne grafike in obetavne zgodbe niso izvrgli česa pametnega. A po E3 nismo več v temi – in tudi Alan se je otepa na vse pretege, kajti v njej pridejo monstrumi, ki se jih odkriža le, če vanje posveti. Svetloba bo tako ključni element strašljivih nočnih epizod, medtem ko bo zaspani pisatelj podnevi v odprtem svetu nalik GTAjevemu – le da v odmaknjenem mestecu – zbiral podatke o tem, kaj ga lovi in mu je pajsnilo ženo Alice.

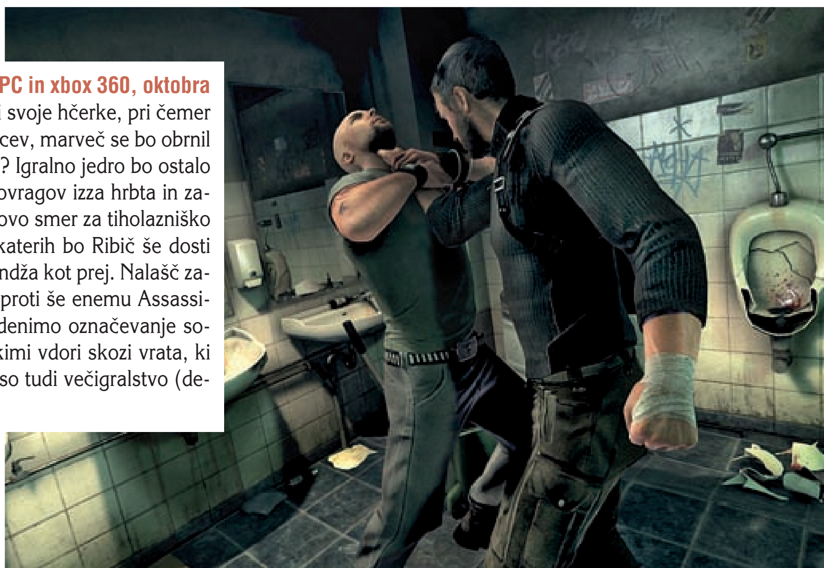




RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME **Sony za PS3, jeseni** Kaj moramo vedeti o novem Ričetu? Hm, recimo to, da dlakavega bojevnika vsaj v začetnih delih ne bo spremljal robotek Clank, ki ga je žlehtno ugrabil večno pokvarjeni doktor Nefarious. Da bo Špranja v času polnopravni sekvel, ne glorificirana razširitev kot Quest for Booty. In da kani igra ponuditi golido svežih ekstravagantnih orožij ter onegajev, denimo lebdeče škornje, ki bodo Ratchetu omogočili brzinsko potovanje po poudarjeno odprtih stopnjah. Od teh so demonstrirali širni kanjonski nivo, ki je bil kul.



SPLINTER CELL: CONVICTION **Ubisoft za PC in xbox 360, oktobra** Ubežnik Sam Fisher se bo podal na lov za morilci svoje hčerke, pri čemer pa ne bo več kuža na povodcu državnih delodajalcev, marveč se bo obrnil proti njim. Hm, pa ne, da je nekdo gledal Bourna? Igralno jedro bo ostalo staro, torej skrivanje po sencah, naskakovanje sovragov izza hrbta in zanašanje na tehnološke gizme. Vendar premik v novo smer za tiholazniško franšizo pomeni sveženj novih mehanik, zaradi katerih bo Ribič še dosti bolj okreten, smrtonosen in stilsko neoporečen nindža kot prej. Nalašč zanje so razvoj na polovici resetirali, ker so polzeli proti še enemu Assassinu, in se izdelave igre lotili z nične. Prenovili so denimo označevanje sovragov, katere bo zdaj moč presenečati z akcijskimi vdori skozi vrata, ki se jih ne bi sramoval niti Jack Bauer, potrdili pa so tudi večigralstvo (detajlov še ni) in DLC-vsebino.



MAG **Sony za PS3, koncem leta** MAG nima zveze s propadlo revijo, temveč pomeni Massive Action Game. Naziv je zaslužen, saj kani prvoosebna streljanka firme Zipper Interactive na enem samem velikem zemljevidu podpirati kar 256 igralcev. Ti bodo razdeljeni na vse manjše oddelke do temeljnih s po osmimi sodelujočimi. Vsak oddelek bo vodil izkušenec, ki bo lahko streljal ali poveljeval.

LEFT 4 DEAD 2 **Valve za PC in xbox 360, 17. novembra** Zombimorija se iz Pensilvanije v prvencu seli na jug dežele nagnitih & nemrtvih, v Louisiano in Georgio. Hodeča trupelca bomo odslej zrli tudi v sončni bleščavi, kajti nočna potepanja se bodo izmenjevala z dnevnimi. V zosu je nova četverica preživelih, ki bo zraven pušk grabila še za hladna orožja, kot so ponve, kiji in – motorka MUHAHAHA! Nasproti jim bo stal Režiser 2.0, ki bo znal spreminjati vreme, svetlobo in okolico, kot ultimativni trik pa maličiti ustroj kart.

GOD OF WAR 3 **Sony za PS3, marca 2010** Za nekatere bo sicer kajla v gonade, da bodo morali za izkus zaključka trilogije o starogrškem jeznoritežu Kratosu s PS2 preselati na trojko. Toda studio Santa Monica želi, da bi bil izdatek docela upravičen. Zaradi nadgrajenega borilnega sistema, ki bo omogočal trenutkovno menjavanje starih in novih orožij (med njimi ognjenega loka ter kamnitih rokavic) sredi kombinacij. Vsled premikanja na Titanih, Kratosovih zaveznikih v boju proti fotru Zevsu. In zavoljo fantastične grafike ter epske količine kolinjenja. ROARR!

MODERN WARFARE 2 **Activision za PC, xbox 360 in PS3, 10. novembra** Prvega Modern Warfara so prodali 13 milijonov in pred nadaljevanjem, ki je izgubilo predpono CoD, je impozanten izziv. Infinity Ward se ga je lotil s starim receptom: kombinacijo tiholazništva in norega streljanja, zapakirano v vratolomno filmsko akcijo na jamesbondovskih prizoriščih širom sveta. 'Soap' MacTavish bo tokrat neigralni mentor Garyju 'Roachu' Sandersonu, komandosu Enote 141, s katerim bomo lovili ruske ultranacionaliste. V menda orenk daljši kampanji. In na snegu.

Rdečesrajčnik Quattro pogumno gre tja, kamor pred njim ni šel še nihče. V odpravo krivih obtožb, da JCT favorizira Vojno zvezd, popravlja krivico in se orenk posveti največji znanstvenofantastični franšizi vseh časov, Star Treku. Nastavite fazerje na uboj!

DOLGA JE BILA POT (OD TAM DO SEM)

Ko kdo omeni znanstveno fantastiko, večina pomisli na laserje, žaromeče, vesoljska popotovanja, robote in kar je še te krame. Nekateri pa se vendarle zavedajo, da je v zloženem pojmu važna tudi beseda 'znanstvena'. No, mož, ki si je izmislil najbolj glomazno tovrstno delo, je vedel, kako se rečem strreže. To ni le njegova zgodba, temveč pripoved o vseh, ki so maršikaj, o čemer so pred skoraj pol stoletja zgolj sanjali, že prenesli v realnost. Ja, tako vplivne so bile in še bodo Zvezdne steze, ta televizijski, filmski in knjižni velikan. Kar za konkurenco trdimo bolj težko.

Gene in geneza

Zanimivo je, da kreator Star Treka, Gene Roddenberry, ni razmišljal tako grandiozno, ko je serijo predstavljal televizijskim šefom. Besedi, ki ju je uporabljal, sta bili 'vesoljska kavbojka'. Še posebej rad je izpostavljal prispodobo z značilnim vozom, s katerim so na Divji zahod odhajali prvi naseljenci. Sprva ga niso jemali resno, a televizija, takrat še mlad medij, je potrebovala raznovrstno zabavo in junaki v raketah so slikali svetlo prihodnost. Zato je leta 1965 TV-mreža NBC prižgala zeleno luč. Pogoj je bilo snemanje v barvah, da bi kupce spodbudili k nakupu barvnih televizorjev. Avtorjem je to sedlo, saj se je lepo skladalo s podobo trekovskega sveta.



Gene je bil na pogled kot en lasvegaški plejboj. Saj ne rečem, bil je dvakrat poročen in poseksal je Uhuro. Ampak na prvem mestu je bila zanj vedno televizija.

Prvi pilot, ki so ga spacali, je NBC resda zavrnil. Še več, od zasedbe iz njega je v seriji ostal samo Leonard Nimoy (Spock)! Za Gena je bil to precejšen udarec, kajti zgodbo je napisal sam. Toda šefom je bil sam koncept kul, zato so jim dali še eno priložnost. In septembra 1966 so se je na televiziji prvikrat odvrtele Zvezdne steze.



Serija z modeli v pižamah, ki srečujejo vesoljce in imajo celo enega na krovu. Pred kratkim so pri CBS izvirnim Stezam na novo dodali posebne učinke in jih dali na blu-ray. Se splača pogledati!

Tisto, kar je nastalo, ni bilo niti od daleč podobno katerikoli vesoljski nadaljevanki, kar so jih napravili do takrat. Gene, ki je bil prepričan človekoljub in agnostik, je napravil nekaj nezaslišanih potez. Za začetek je eno od glavnih vlog prepustil črni igralki, kar je bilo sredi šestdesetih v Ameriki še bolj šokantno kot nezemljan v drugi glavni in Azijec za krmilom vsemirske ladje Enterprise (Podvig). Tako je že od začetka pošiljal ljudem sporočilo, da smo in bomo v prihodnosti vsi enaki. Da je trenja spodbodel še bolj, je v drugi sezoni dodal Rusa. Tako je – medtem ko so politiki v šestdesetih razkazovali jedrske bombe in razmetavali čevlje po Združenih narodih, je Gene enostavnim ljudem na ogled dajal enotnost ter sodelovanje med vsemi. Tako se recimo igralka Nichelle Nichols (Uhura), ki je danes stara 76 let, spominja, da ji je sam Martin Luther King dejal, kako je naredila več za črnsko stvar kot on. Mnja, po drugi strani pa so Klingone v glavnem tudi igrali črnci in rumenci. Očitno malo rasizma ne škodi. Čeprav je bilo dogajanje večinoma precej naivno, malodane banalno, je nadaljevanka postala izjemen poligon za razkrivanje in kritiziranje trenutnih



političnih situacij. Če serijo gledamo dandanes, obilo tovrstnih referenc izzveni v prazno, pred štiridesetimi leti pa so imele močno sporočilo.

Prav tako je je na Roddenberryjevem zelniku zrasla zahteva, da imajo vse napravice, ki jih ekipa uporablja, vsaj malo znanstvene podlage in se ne zatekajo h poceni izgovorom. Prav ti onegaji, ki bi v teoriji res lahko delovali – med njimi je najbolj znan preklopni komunikator – so dale kompletnemu dogajanju zdravo mero verodostojnosti. Ta je bila celo tako močna, da so jo pozneje komot odnesli z bolj neverjetnimi izumi, kot je bil transporter. Še v nečem je bila serija pomembna. Orožje je v Star Treku zmerom veljalo za nujno zlo. Spore so reševali najprej s pametjo, šele potem s fazerji in fotonskimi torpedi. Razlaga na hitro: fazer je nekaj takega kot laser, samo čisto drugačno. Slabi fantje so imeli pa disruptorje. To je spet čisto drugačno kot fazer, ker ima zelen žarek.

Ne glede na svojo unikatnost in sporočilnost nadaljevanka ni bila blazno priljubljena. Prvi sezoni sta vz-

KDO JE KAJ

Naj se trekiji ne držijo za glavo, ker smo izpustili ogromno zanje bistvenih dogodkov. Kronologija trekovskega dogajanja je tako polna, da zanjo ne bi bil dovolj celoten Joker. Zato smo si drznili izpustiti vso prazgodovino in se osredotočiti na važne mejnike, ki dovolj dobro predstavijo ozadje vsega, kar se je in bo zgodilo v trekovskem vesolju. Dogodki iz novega filma so upoštevani le malo, ker še ne vemo, kako – če sploh – se bo vsa reč zaključila.

1976
NASA prototipni vesoljski taksi poimenuje Enterprise. Na zahtevo trekijev, jasno, ki so agencijo zasuli s pismi.

1986
Dogodki iz filma Zvezdnih stez 4: The Voyage Home. Kirkova ekipa ukrade dva kita in eno znanstvenico ter na smrt preplaši ameriško mornarico, ko Čehov (Rus!) najde jedrsko letalonosilko Enterprise.

1992-1996
Genske vojne. Prvi globalni konflikt po drugi svetovni vojni, rezultat poskusa genske izboljšave ljudi. Superljudje se uprejo, rezultat so štiri leta spopadov, v katerih umre okrog trideset milijonov ljudi. Peščica nadčlovečnjakov pobegne v vesolje. Zemljani opustijo idejo o genskem manipuliranju ljudi.

2053
Tretja svetovna vojna. Jedrska. Big badabum.

2063
Zvezdne steze 8 (First Contact). Zefram Cochrane opravi prvi polet s Feniksom, ameriško merdcelinsko raketo, ki ji vgradi krivinski pogon. Borgi skušajo to preprečiti. Picard in kompanija z vračanjem skozi čas poskrbijo, da se vse zgodi tako, kot se mora. Prvi stik z Vulkanci in s tem začetek nove dobe človeštva.

2151-2155
Po skoraj sto letih vulkanskega nadzora človeštvo končno prične raziskovati vesolje. Dogodki serije Enterprise.

2154
Klingoni se dokopljejo do človeške DNK, ki je bila uporabljena za kreiranje superljudi (tistih iz genskih vojn). Ker mislijo, da bodo z njo postali super, jo uporabijo. S tem izgubijo kravje dreke na čelu in so jezni.

2156-2160
Prva vojna z Romulani. Zmagovalca ni, vzpostavi se nevtralno območje med njihovim imperijem in vplivnim območjem Zemlje z zavezniki.

2161
Zemlja, Vulkan, Andorija in Telar na podlagi zavezništva proti Romulanom ustanovijo Združeno federacijo planetov, krajše Federacijo. Ta kmalu postane ena najmočnejših združb v galaksiji.

2236
Rojstvo Jima Kirka. Po izvirnem časovnem traku se to zgodi v Iowi, po alternativnem pa v vesolju, kar lahko vidite v novem filmu. Nasploh nove Zvezdne steze zaradi alternativnega teka časa rušijo precej uveljavljenih faktov (Kirk po starem diplomira na Akademiji, še preden se Sulu in Uhura sploh vpišeta, medtem ko so v novem filmu skoraj sošolci, ker pride v šolo z zamudo). Pričakovati je, da bodo morali to časovno nit slejkoprej popraviti, ker resno spremeni še nekaj drugih zadev, ki pa jih ne morem tule kvariti.

2245
Splovitev Enterprisa NCC-1701 po izvirni časovni niti. Dan zatem umre Jonathan Archer.

2262
Zvezdne steze po novem evangeliju. Letnica preračunana po starosti Čehova, ki je v filmu star 17 let. Sovpada z izjavo Nera, da je na spopad čakal petindvajset let.

2264
Pričetek Kirkove petletne raziskovalne naloge.

2266-2269
Dogodki izvirnih Zvezdnih stez.

2271
Prvi film Star Trek. Enterprise najde izginulo sondo Voyager 6, ki jo je rasa inteligentnih strojev hudo predelala. Mimogrede, obstajajo špekulacije, da je ta sonda kriva za nastanek Borgov.

2285
Film The Wrath of Khan, ki ga marsikateri treki razglaša za najboljšega sploh. No, Khan je res slaboriten, celo tako, da v tem filmu Spock umre. Njegovo krsto izstrelijo na planet, na katerem pravkar poteka projekt Geneza, ki naj bi ga spremenila v primernega za bivanje. Istega leta se dogaja tretji film, The Search for Spock. Projekt Geneza je v življenje spravil tudi Spocka, ki pa ni ravno pravi. Kirk uniči NCC-1701, da je ne bi zasegli Klingoni, in si prisvoji eno njihovih Roparic.

2286
Kirk uspešno pripelje kite v 23. stoletje (The Voyage Home) in reši planet pred ekološko katastrofo. Za nagrado je degradiran nazaj v kapitana in prevzame poveljstvo nad Enterprisom A.

2287
Peti film, The Final Frontier. Kirk se sreča z 'bogom'. Fani začnejo prvič govoriti o prekletstvu lihih številk.

2293
Šesti film – The Undiscovered Country. Enterprise A gre na koncu v odpis. Isto leto splovijo Enterprise B, ki na prvem potovanju doživi katastrofo. Kirk izgine, razglasijo ga za mrtvega.

2363
Splovitev Enterprisa D. Na proslavi je tudi Bones, ki je star 137 let.

2364-2370
Nova generacija (Star Trek: The Next Generation). Več kot uspešen ponovni zagon franšize.

2367
Borgi ugrabijo in asimilirajo Picarda, da bi si tako podredili človeško vrsto. Posadka Enterprisa ni za foro in ga ugrabi nazaj. Posledice so vseeno strahovite. V spopadu pri Wolfu 359 borgovska kocka uniči devetintrideset federacijskih ladij. Picard, čeravno Borg, se dovolj zave samega sebe, da pove posadki, kako kocko uničiti.

2369-2375
Deep Space Nine. Za nekatere najboljša trekovska serija, drugi je niso hoteli niti gledati.

2371
Generations. Picard se sreča s Kirkom, ki v nesreči Enterprisa B ni umrl, ampak ga je posrkalo v Vozlišče. To je kraj izven časa in prostora, dokaj podoben nebesom. Kirk dokončno umre, posadka pa razsuje Enterprise D. Picard tako postavi malce neslaven temelj za vse nasledbje filme. Zgradijo Voyager, takrat najmodernejšo in najhitrejšo raziskovalno ladjo Federacije. Poveljstvo zaupajo Janeway, ki praktično na prvi nalogi ladjo zabriše na drugo stran galaksije, 70.000 svetlobnih let stran od Zemlje. Ženske za volanom, pa to.

2371-2379
Voyager. Potovanje domov, ki naj bi trajalo sedemdeset let, jim uspe dokončati v sedmih.

2372
Splovijo Enterprise E, najbolj kulsko, zlobno in orožja polno ladjo. Ko so jo prvič pokazali, je trekijem prihajalo v golidah.

2373
First Contact. Borgovska kocka spet napada Zemljo. Admiraliteta dvomi v Picarda, zato ga z Enterprise E pošlje stran. Ta prekrši ukaz in odloči bitko v korist Federacije. Borgi skočijo v leto 2063, da bi preprečili stik Zemljanov z Vulkanci. Picard jim prepreči nakano in znova skoraj izgubi ladjo. Prične se vojna z Dominijem.

2375
Konec vojne z Dominijem. Federacija je zmagovalka in edina sila, ki še stoji po robu Romulancem, potem ko je Klingone oslabila državljanska vojna, Kardasijce pa tudi nekaj podobnega. Posadka Enterpisa se bolj ukvarja z opazovanjem neke baje zaostale civilizacije (Star Trek: Insurrection). Spet skoraj sesujejo ladjo.

2379
Star Trek Nemesis. Zopet so slabi fantje Romulanci, ki odkrijejo, da imajo še brate Remance. Kdo bi si mislil. Picard končno uniči Enterprise E. Data se razstreli, a se pred tem presname v prototip B4. Romulani, ki so ostali brez pametnega vodstva, poslušajo Spockove privržence.

2387
Romulanci ugotovijo, da bo zvezda, okoli katere kroži njihov planet, postala supernova. Skupaj s Spockom razvijejo plovilo, ki naj bi to preprečilo. Načrt spodleti. Nero priseže maščevanje. Osnova zapleta novega filma. Zvezdnih stez, kot jih poznamo, je tu zaenkrat konec. Se bo časovna nit kdaj popravila??

POMEMBNEJŠE RASE

Trekije je vedno bolelo, da so bile tuje rase skrajno podobne našminkanim ljudem (razen Whoopi Goldberg, ona mejkapa ni potrebovala). Ne boste verjeli, ampak za to – kakor tudi za dejstvo, da se vse vrste med sabo očitno uspešno parijo – obstaja uradna razlaga. Milijone milijard let nazaj je nadinteligentna vrsta humanoidov zapustila galaksijo, a jo je še prej posejala s svojim semenom. Tako so vse inteligentne življenjske oblike sprva imele enak genski zapis, nakar je na njihov razvoj vplivalo okolje. Pravijo tudi, da bi lahko z združenjem vseh DNK tisto nadraso znova obudili v življenje. Hej, nisem si jaz izmislil tega, ne glejte me postrani! No, tule je samo za pokušino ras, kajti skozi leta smo jih v Zvezdnih stezah spoznali na stotine.

Vulkanci



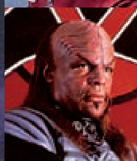
Prva tuja vrsta, s katero ljudje vzpostavimo stik. Špičasta ušesa in zatrta čustva. Vsakih sedem let se jim strga in postanejo nimfomani. Temu rečejo pon farr. Samo da ni porn fart.

Andorijci



Poleg ljudi in Vulkancev ustanovni člani Federacije. Skrajno nezaupljivi in precej nasilni, sploh do špičastoušesnih. S svojimi rožički ves čas radi delajo nespodobne geste.

Klingoni



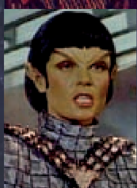
Originalni slabi fantje. Vojaška rasa, ki je bržkone besna, ker ima na čelu kravji drek. No, nekoč ga niso imeli, pa so bili še bolj besni. Veliko dajo na čast.

Ferengiji



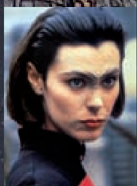
Posel je posel, drugo zanje ne obstaja. Imajo milijon pravil, kako trgovati, in erogene cone na robovih velikanskih uhljev. Do žensk se obnašajo pravomoško – veriga in kuhinja. Carji.

Romulani



Malo bolj zeleni od Vulkancev, bržkone zaradi zavisti. Čustev niso zatrli, so pa jako sposobni pri zabadanju drug drugega v hrbet. Zato ne vladajo galaksiji. Spock jih uči nove vere.

Bajorani



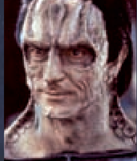
Precej nepomembna rasa, zanimiva le zato, ker se ob njihovem planetu dogaja Deep Space Nine. Takih je bilo v trekovskih serijah na tone; tu so zaradi Kire in malo manj zaradi Ro.

Borg



Najhudejša pretnja vsem življenjskim vrstam v 24. stoletju. V tej vrsti ni posameznikov, samo skupna zavest z mnogimi telesi. Nakar ugotovimo, da imajo kraljico. Oziroma več njih. No ja.

Kardasijci

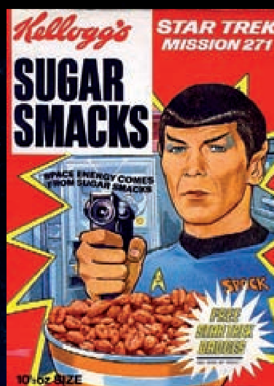


Še ena rasa iz Nove Generacije, ker se ljudje niso mogli tepsti samo z Romulani in Borgi. Baje spadajo bolj med plazilce. Igrajo večjo vlogo v Deep Space 9.

drževali nek nivo gledanosti, a po koncu druge je nad serijo že visela sekira. Ljubitelji so z velikansko kampanjo, v kateri so na sedež družbe NBC poslali več kot milijon pisem, konec uspeli odložiti. Toda tretjo sezono so izvršniki porinili v absurden termin, da je dejansko ni gledal nihče razen fenov. Zato so jo po tej sezoni ukinili, čeprav so si jo sprva zamislili za obdobje petih let. Hja, velike hiše še danes rade brez razloga ukinjajo kul serije.
Tu bi se lahko Zvezdne steze končale. Vendar se niso.

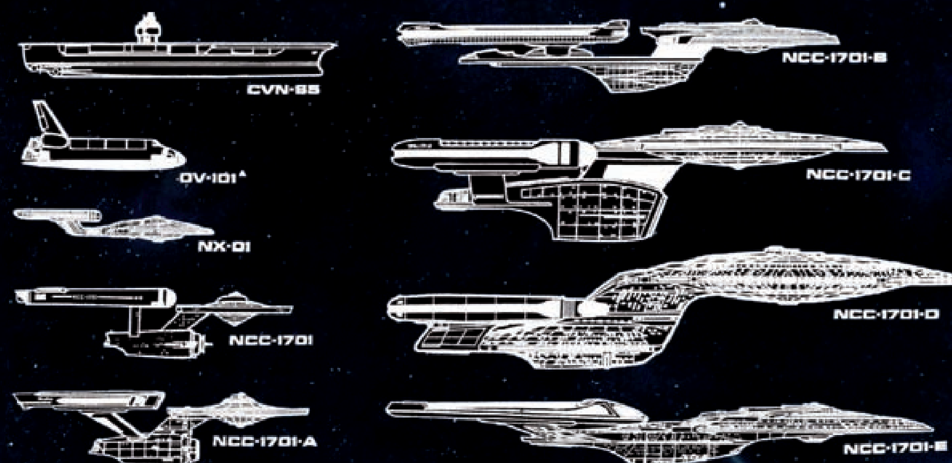
Rojstvo trekijev

Velike ameriške televizijske mreže imajo lepo navado, da potem, ko se določene serije iztečejo, vse skupaj prodajo manjšim postajam. Star Trek, ki so bile kljub vsemu obsežen projekt z osemdesetimi posnetimi epizodami, so se tako znašle na sporedu širom po ZDA ... in zgodilo se je neizogibno. Ker so jih predvajali zlasti v času mladinskega programa, je njihova priljubljenost v začetku sedemdesetih eksplodirala. S tem je prišla poplava ljubiteljev, imenovani trekiji (trekkies).
Zanimivo, da se je ta izraz pojavil že med izvirnim predvajanjem serije. Z njim je nek novinar poimenoval gručico obiskovalcev na znanstvenofantastični zabavi, ki so se namesto z žarki smrti in akvariji na bučah raje opremili s špičastimi ušesi, zmodeliranimi iz plastelina. No, priljubljenost Stez je tako narasla, da so prvi zbor ljubiteljev organizirali že leta 1972 v New Yorku. Pižamaste uniforme in špičasti uhlji so bili proti drugim vesoljskim oblekam zelo poceni, zategadelj so se ljudje izjemno radi preoblačili in se s ponosom oklicovali za trekije. Kasneje so to navado povzeli še oni drugi (kreh kreh Star Wars kreh). Matična družba je v tem zavohala dober denar in jela gmajni z veseljem tržiti prodajati originalne scenske rekvizite, slike in podobno kramo, na zborovanja pa voditi igralce iz serije. Zakaj, mislite, je Lucas obdržal pravice za igračke in ostalo robo v povezavi z Vojno zvezd? Videl je, kje pri Zvezdnih stezah zares služijo!



Junaki na ovsenih kosmičih? Hja, serija je bila posebej priljubljena med otročki in ni malo takih, ki so danes zavoljo mladostne ljubezni raketni znanstveniki.

Izraz pa je dobil slabšalen prizvok v osemdesetih, ko je William Shatner v skeču za Saturday Night Live odigral Kirka, ki zaprepadenim trekijem zabrusi, naj si najdejo življenje. Treki je postal žaljivka in najbolj užaljeni, torej največji trekiji, so vpeljali nov izraz: treker. Kaj je prav, se kregajo še danes, nesporno pa je dejstvo, da je beseda treki že postala sopomenka za fanatičnega oboževalca, nekako tako kot otaku. No, saj ne, da bi bilo to kaj slabega. Veliko ljudi je na svoje trekovstvo ponosnih, saj sporočilo nadaljevank in filmov ni nič kaj banalno, smešno ali brezživljenjsko. Ravno nasprotno. Pa sami povejte, ali bi kaj manj zaupali zobarju, ki bi vam vrtal po zobeh v repliki sickbaya z Enterprisa? Meni bi se zdelo kul. Posebej če bi bila v izvirni uniformi tudi medicinska sestra.
Trekovstvo se je še okrepilo, ko nas je zadel novi val nadaljevank. Sploh Naslednja generacija je ob koncu hladne vojne še bolj čvrsto poudarjala sodelovanje različnih in diplomatsko reševanje problemov, njen kapitan Picard pa se je dosledno držal zakonov Federacije. Gene pri The Next Generation ni imel več dosti opravka s tekom serije, je pa bil še vedno napisan kot izvršni producent. Ko je leta 1991 umrl, sta vajeti dokončno prevzela Michael Piller in Rick Berman. Nekateri pravijo, da se je takrat pričela razprodaja Stez in skladno s tem upad popularnosti. Spet drugi trde, da je do tega prišlo zaradi prenasičenosti. Ostaja pa dejstvo, da je Star Trek v Guinnesovi knjigi rekordov zapisana kot franšiza z daleč največ predvajanega materiala vseh časov. Če bi si hoteli privoščiti maraton, sestavljen iz vseh nadaljevank in filmov, bi ta trajal kar tri tedne! Drugouvrščeni Dr. Who ima materiala kar za teden dni manj. In potem mislite, da so nori oni, ki zijajo maraton Gospodarja Prstanov ali Star Wars? Pih, amaterji.



Jedrska letalonosilka Enterprise je merilo, kako velike ladje so to. Vidite, da je NX-1 palčica, šele Kirkovi ladji sta merili svojih tristo metrov. Razred constitution je bil paradni konj Federacije, dokler je ni zamenjal še večji excelsior (Enterprise B). Tej je sledil ambasador z Enterprise C, prvo ladjo tega imena, ki je bila uničena v spopadu. Picardova prva, 1701-D, spada v razred galaxy in je tako ogromna, da je že kičasta. Je pa zato razred sovereign (1701-E) ena najlepših ladij sploh!



SERIJE IN MOŠTVA

Star Trek (1966-1969)
Vse se je začelo s temi modeli. Kapitan James Kirk, znanstveni oficir Spock, dohtar Bones McCoy, častnica za komunikacijo Uhura (njenega krstnega imena niso v nadaljevankah nikoli razkrili), pa seveda pilot Sulu in orožnik Čekov so se podali na petletno nalogo iskanja novih civilizacij ter kavsanja zelenih vesoljk. Za stroje je skrbel nepozabni Scotty s škotskim naglasom in čudežnimi sposobnostmi popravljanja razsute ladje. Črnka, Rus in Azijec v glavnih televizijskih vlogah? Nezaslišano! Kirk od tujih vrst spravlja ob živce predvsem Klingone, ki so že itak besni na Zemljane. Spor gre tako daleč, da klingonski in romulanski imperij leta 2268 skleneta zavezništvo. Zato oboji uporabljajo isto tehnologijo zakrivanja in v prihodnosti nadvse podobne vesoljske ladje. Serija je znana še po nečem: veliki smrtnosti med 'rdečimi srajcami', torej varnostnimi podčastniki, ki so na planete običajno spremljali glavno zasedbo. Petletna misija se je končala že po treh letih, Kirka pa so na koncu povišali v admirala.



The Next Generation (1987-1994)
Za razliko od ameriškega heroja Kirka glavni mož Naslednje generacije, Jean-Luc Picard, ni kavboj. Mož se striktno drži vseh pravil Federacije in je po srcu predvsem raziskovalec, moderator in nepristranski sodnik. Vseeno pa njegovi diplomatski poskusi včasih vključujejo fazerje. Namesto logičnega Vulkanca ima na mostu androida Dato, pa prvega častnika Rikerja, ki so si ga zamislili kot nadomestek za Kirka (torej močan, lep, nevaren), dohtarco Beverly Crusher in njenega čudežnega otroka Wesleyja. Za nameček je tu prepoznavna svetovalka Deanna Troi, ki je morala biti sprva zgolj lepa in je ratala pametna šele kasneje, medtem ko so pokalice prepustili Klingonu Worfu. Strojnik LaForge, ki je zamenjal Scottyja, je znan zlasti po tem, da je izumitelj tehnočveka. Vse probleme je itak rešil tako, da je zamenjal polarnost. V TNG spoznamo toliko novih vrst kot še nikoli poprej, med njimi skoraj bogove Q in največjo nevarnost za Federacijo, Borge (2365). Sedem sezon, kup nagrad in najboljša gledanost med vsemi Zvezdnimi stezami.



Deep Space Nine (1993-1999)
Naslednja generacija se še ni končala, ko so kravatarji pogruntali, da bi lahko iz nadaljevanke odvrteli še kaj. Zamisel o vesoljski postaji, ki bi pokazala še kako plat trekovskega vesolja, se ni zdela napačna. Posebej ker je pri konkurentih takrat hudo dobro štartala serija Babylon 5, narejena iz zavrnjenega trekovskega materiala. A ker s tem ni bilo veliko obiskovanja novih planetov in spoznavanja novih vrst, so morali scenaristi pisati bolj resne in kakovostne zaplete. Vojna z Dominijem, frakcijo iz kvadranta gama, je tako ena boljših pogruntavščin v Star Trekih in glavni razlog, da začne Federacija spet delati kulske ter zajebane ladje. Glavar postaje Ben Sisko se v sedmih letih iz jokavega vdovca razvije v kul vodjo, podporna ekipa z Bajoranko Kiro in Odom, bitjem iz kvadranta gama, ki lahko spreminja obliko, pa znova daje široko medvrstno zastopanost. Tudi s takimi eksoti, kot je Ferengi Quark (Federacija se z njimi načeloma ne razume), ali celo simbiotski organizem Dax, ki je bil ustvarjen kot nalašč, saj je na koncu šeste sezone igralki dojadilo in je pač dobil novega gostitelja. Kot da bi vedeli, kajne? Reden gost postaje je bil tudi Worf. Ljubitelji pravijo, da je serija spregledana po krivici, saj je Paramount dosti bolj forsiral Voyagerja.



Voyager (1995-2001)
Lassie se vrača, bi najbolj enostavno opisali dogajanje v tej seriji. Kapitanko Janeway mogočna entiteta po imenu Caretaker zabriše daleč v kvadrant delta, medtem ko lovijo ladjo, polno makijskih upornikov. Preskok ni brez posledic, oboji utrpijo hude izgube. Kapitanka je tako prisiljena sestaviti posadko iz preživelih z obeh ladij, kar vključuje indijanca Chakotaya, črnega Vulkanca Tuvoka (res nismo rasisti!) kavbojskega pilota Toma Parisa in na pol Klingonko B'Ellano Torres. Da je veselje še večje, jim kuha spaka Neelix. Dohtarja nimajo, zato se zadovoljijo kar s hologramom. Potovanje domov naj bi trajalo sedemdeset let, a taki kerlci, kot so, bodo zaprmej našli boljši način. Ni važno, da ždijo globoko v neznanem vesolju, ki naj bi povrhu pripadalo Borgom. Oni so taki frajerji, da so Borgi (in vse ostale neznane rase) proti njim pičke. Še več. Eno zelo postavno pripadnico asimilirajo nazaj v človeštvo, da si popravijo dokaj slabo gledanost. Ima pa serija enega boljših koncev.



Enterprise (2001-2005)
Enterprise naj bi se ukvarjal z otroško dobo našega raziskovanja vesolja in je edina serija, ki v špici nima tipičnih trekovskih fanfar, marveč čeden country komad, katerega prvo vrstico sem si sposodil za naslov tega vedeža. Vulkanci so človeštvo skoraj sto let držali trdno pribito na rodni planet. Toda ljudje seveda pograbijo prvo priložnost, da se jarma otresejo, in hvalabogu je ravno takrat na voljo prva ladja, ki lahko potuje z warpom 5. Za kapitana izberejo Jonathana Archerja, ki je še posebej našpičen, ker njegov ata, ki je novi pogon sprojektiral, splovitve ni učakal. Ekipa, ki si jo izbere, je podobno raznovrstna, kot bo čez sto let Kirkova. Strojnik Trip Tucker je njegov najboljši kolega in človek, ki se mu redno dogajajo tragikomične nezgode, tu je z orožjem obsedeni Malcolm Reed, ki si je izmislil 'taktični alarm' (med ruljo hitro znan kot reed alert in kasneje kot red alert), in jezikovna čudežna deklica Hoši Sato. Zdravnik na prvi človeški ladji je bil nezemljan Phlox, vedno dobrodušen, vedno čuden, vulkansko čast pa brani seksi T'Pol, sprva hladna in logična, nakar vse bolj človeška. Aja, imajo tudi pilota, ki pa smo ga že vsi pozabili. Archer in njegovo moštvo spravljajo ob živce predvsem Vulkance, Klingonce in Andorijce. O Sulibanih s časovno hladno vojno in Xindijih, ki se odločijo razstreliti Zemljo, raje ne bi, ker je vse treki-je sram dveh tako nikakršnih štorijalnih zasnov. Serija je pod streho spravila le štiri sezone, od katerih je (z izjemo zaključne epizode) daleč najboljša ravno zadnja. Toda žal ji ni bilo več pomoči.





Takole je razdeljena galaksija. Federacija zaseda kvadrant Alfa, Klingoni in Romulani so Beta, Dominij si lasti Gamo in Borgi lep kos Delte.



Ljudje se tako uspešno upirajo Borgom, da kolektiv izgublja živce. No, vsaj kraljica jih, saj se pali na Picarda. Pardon, Locutusa!



Fino bi bilo spet odigrati kako trekovsko avanturo, kot je bila Final Unity. Mimogrede, rešitev dotične je bila moj prvi prispevek za ta magazin.

Mimogrede, med trekiji najdemo Baracka Obamo, Ala Gora, Randyja Pauscha in Stephena Hawkinga. Odličen vpogled v trekovsko kulturo pa lahko vidite v dokumentarcu Trekkies, ki je izšel leta 1997, in njegovem nadaljevanju iz leta 2003, ki se posveti še drugim krajem sveta, zlasti Evropi.

Steze v vsakdanu

Drži, da kulskih tehnologij, ki jih najdete v okvirju, verjetno ne bomo videli še par stoletij. Imamo pa zato že vrsto napravic, katerih avtorji so res našli navdih v Zvezdnih stezah.

Najbolj očiten je mobilni telefon. Takoj ko je bilo mogoče, je Motorola ponudila preklopno žverco, ki jo je domiselno poimenovala startac. Dandanes ni proizvajalca, ki ne bi imel v prodajnem programu vsaj enega tovrstnega mobilnika, Američani pa imajo, posebej v nadaljevankah, čudno navado, da telefon zares držijo v roki, ne prislonjenega k ušesu. Enako velja za dlančnike in v novejšem času za bralnike e-knjig. Trekovski dizajn je očiten. Nadalje so v sedemdesetih šli za med stoli, ki so bili od daleč podobni tistim na Enterprisu. IBM je tretjo različico svojega operacijskega sistema OS/2 poimenoval Warp. In ko smo ravno pri krivinskem pogonu: obstaja kup čisto resnih fizikalnih strokovnih člankov in celo doktorskih nalog, ki teoretizirajo o tem, na kakšen način bi pogon warp res lahko deloval.

A bolj kot napravice so med ljudstvo zašle fraze iz Star Treka. "Beam me up", "He's dead, Jim", "Reverse polarity", ki so bile zaščitni znak določenih oseb, pa šale o replikatorjih in Borgih, od pentiuma do Microsofta, so v vsakdanjem pogovoru pridobile nov pomen. Najprej med subkulturami – tako trekiji kot računalniškimi friki, kar je ponavadi itak isto –, potem pa so se razlile še med splošno prebivalstvo. Toliko jih je, da marsikatere zavestno sploh ne povežemo več z izvirnim materialom, ker že dolgo živijo lastno življenje.

Po drugi strani pa se recimo mestece Riverside v Iowi odloči, da so prav oni rojstni kraj Jima Kirka. Ker ni imel nihče nič proti, je tako ostalo. Svoj košček pogače želi tudi kanadska vasica Vulcan, kjer so kmetovalci, naveličani dirkanja s traktorji, del kraja preuredili čisto v trekovski maniri in upajo na cekin od turizma.

Steze v drugih medijih

Doslej so posneli enajst startrekovskih filmov, pet nadaljevank in risanko, čeprav ta po mnenju trekijev ne šteje. A to je samo vrh ledene gore. Knjig s trekovsko tematiko je na stotine in prenekatere so spod prstov priznanih avtorjev, recimo piscev glavnih zapletov nadaljevank. Njihov namen je razložiti ozadja likov ali razdelati štorije, ki jih niso mogli spraviti na zaslone. Prav tako že od šestdesetih skoraj redno izhajajo stripi. Licenco za Star Trek sta imela tako Marvel kot DC Comics, če omenim zgolj največji tovrstni podjetji. Trekovskih spletnih strani je na milijone in marsikatera lahko s ponosom reče, da je referenca piscem scenarijev. Oziroma da so njeni avtorji z mukotrpnim raziskovanjem napravili taka psevdoznanstvena dela, da bi jim človek moral dati nagrado. Lep primer je Memory Alpha *(http://memory-alpha.org)*, trekovski wiki s 30.000 članki. Za primerjavo: slovenska Wikipedija jih ima 70.000, pa je splošna enciklopedija. No ja, ponavadi so deležni samo pomilovalnih pogledov. Velik delež trekovske odvrtniške vsebine odpade na igre. Obstaja kar nekaj namiznih naslovov, od kopij Človeka ne jezi se, Riska in zbirateljskih kart do resnih špilanj domišljijskih vlog. Slično razgibana je računalniška scena. Če smo nekdaj dobivali zlasti avanture (prvo so spisali že daljnjega leta 1971!), so se v 21. stoletju uveljavile vesoljske simulacije tipa Bridge Commander, strategije a la Star Trek Armada in podobno. Deležni smo bili tudi čudnih interaktivnih filmov Klingon in Borg – pri prvem smo dobili celo slovar klingonščine! No, verjetno najboljša zvezdnostezna špila sta bili prvoosebni streljanki Elite Force – prva izpod prstov Ravena, druga Ritualova. Po njiju so startrekovščine poniknile, predvsem ker sta se za licenco tožila Viacom in Activision. Na koncu jo je dobila Bethesda in izdala Legacy (nadaljevanje Armade), ki pa ni požel dobrih ocen predvsem zavoljo hroščavosti. Za drugo leto nam pak napovedujejo trekovsko masovščino Star Trek Online.



Morda se bo našel kak bralec (ali vsaj njegov fotr), ki se še spomni, kakšno reč je delala NASA z raketoplanom. Vsled tega ni čudno, da so trekiji sprožili pravo kampanjo, naj se prototip imenuje Enterprise.

Live long and prosper

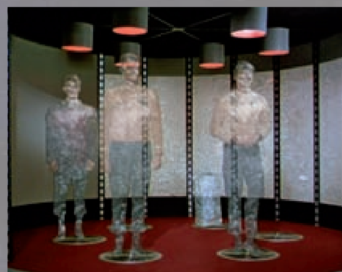
Zvezdne steze so leta 2005 s televizije odšle na zaslužen počitek. Ampak trekiji so neumorni in ideja, ki jo je vizionar Roddenberry pred skoraj pol stoletja prodajal televizijskim mogotcem, je še kako živa. Morda nas tudi zato vedno znova vleče v kinodvorane, ko pride nov film Star Trek, ne zato, ker bi nam vzeli drogo. Nenazadnje tudi JJ Abrams ne sanja samo o novem filmu, ampak bi s trenutno ekipo z veseljem posnel še nadaljevanko. In igralci pravijo, da bi ne imeli nič proti! Zvezdne steze namreč niso šus v žilo, so filozofija. Ne smem reči religija, da me Gene iz vesolja (kamor bo kmalu spet poletel skupaj s svojo ljubljeno Majel) ne potegne za ušesa. Njeni pripadniki verjamemo v boljši svet, ki mu ne vladata pohlep in denar, marveč težnja po tem, da človeštvo preide na višjo raven. In hrabro poseže po zvezdah, poslednji meji.

TEHNOLOGIJE, KI JIH HOČEMO IMETI DANES

V dimenziji Zvezdnih stez obstajajo tehnologije, ki so danes še nemogoče, a bi jih hoteli imeti za vsako ceno. So tudi razlog, da takratna družba denarja ne potrebuje in da je pošast komunizma dokončno zmagala nad človeštvom. Verjetno ravno zato ne bomo nikoli uzrli vsaj ene.

Transporter

Beam me up, Scotty! Verjetno najslavnejša fraza, kar jih je zakrivila nadaljevanka. Transporter se je v resnici pojavil zato, ker so bili stroški izdelave in snemanja ladjice, s katero bi ekipa pristajala na planetih, previsoki, in bi z njo zapravljali čas. Vendar transporterska tehnologija sloni na dokaj verjetnem znanstvenem principu. Pogruntali naj bi jo v zgodnjem 22. stoletju (zato je v uporabi že na Enterprise NX-01), a so jo uporabljali le za prenos predmetov. Ljudje ji namreč niso zaupali, razen v skrajni sili. Princip delovanja je preprost in se naslanja na Einsteinovo teorijo, da sta energija in snov ista stvar. Transporter tako razstavi snov v energijo, hkrati pa vključi informacijo, kako energijo sestaviti nazaj v snov. Vse skupaj nato 'prežarči' v sprejemno postajo, ki snov sestavi nazaj. Postopek naj bi tipično trajal dve do tri sekunde, oziroma pet, če pride pri prenosu do težav. Kot poseben varnostni protokol transporter shrani informacijo, ki jo je prenašal. To se je večkrat izkazalo kot skrajno uporabno, saj lahko tak podatek deluje kot filter za človeka ali predmet, ki se je okužil, razčesnil ali kaj podobno neumnega. Lahko pa pride do skrajnosti, recimo da transporter osebo podvoji, a pustimo to. Transporterji so kul, posebej ker so podlaga za še bolj simpatično zadevo ...



Replikator

Marsikdo od nas bi za replikator ubijal. In res v vesolju obstajajo vrste, ki so to počele, da bi se dokopale do tega vrhunskega človeškega dosežka. Na kratko: replikator je sposoben iz nič ustvariti snov. Malo podrobneje: replikator iz podatomskih delcev in energije, česar je v vesolju polno, ustvarja materijo. Kako, ima zapisano v bazi podatkov. Nekakšen transporter, torej, ampak brez oddajne postaje. Prvikrat smo ga uzrli šele na Enterprisu D, kar je malo čudno, glede na to, da je bila tehnologija, iz katere je nastal, na voljo že dvesto let. No, replikator ima določene omejitve. Ne more ustvarjati živih bitij (čeprav nima težav s pečenim mesom, ribami ali kompleksnimi spojinami), pogonskega goriva in podobnega. Replicirati orožje je prepovedano, medtem ko lahko zdravila in droge replicira le zdravstveno osebje. Ker imajo replikatorji ogromno podatkovno bazo in morajo delo opraviti hitro, lahko pri delovanju pride do manjših napak, ki pa jih človek zavestno ne opazi. Zato hrana ni tako okusna kot prava hrana, je pa zastonj. Prav tako se oblek ne pere, ampak se staro vrže v replikator, da jo razstavi in napravi novo. Kaj delate, znanstveniki? Replikator potrebujemo TAKOJ!



Holokrov

Najbolj kulska stvar, ki se je ravno tako pojavila šele s Picardom, je holokrov - holodeck. Popolna navidezna resničnost. Tako popolna, da mora imeti varnostne protokole, da ne bi poškodovala uporabnikov. Seveda se ti protokoli radi pokvarijo, a to je druga zgodba. Holokrov je namenjen predvsem zabavi in sprostitvi, ker pa virtualno resničnost naredi po želji uporabnika, ni čudno, da je v 24. stoletju z njim marsikdo zasvojen bolj kot ljudje danes z WoW. Tehnično gledano gre za sobo, ki z energijskimi polji, prostorskim zvokom in smellblasterji simulira realno tridimenzionalen prostor, na katerega kamere projicirajo hologramsko 'teksturo'. Da ljudje nikoli ne pridejo do stene sobe, hodijo po magnetnem polju, ki jih bolj ali manj drži na istem mestu. Oziroma prilagaja oddaljenost med člani skupine.



Predmeti, ki jih ljudje uporabljajo, so bodisi replicirani (predvsem hrana in pijača), bodisi zgolj energijska polja. Skratka, teorija je preprosta, v praksi pa nimamo dovolj energije niti za približek holokrova, čeprav tehnologijo načeloma že imamo. Ampak res načeloma.

Krivinski pogon

Pogon warp je že nekaj desetletij sveti gral raketnih znanstvenikov. Kako bi ne bil, ko je pa Gene vse tako enostavno razložil! Einstein v specialni teoriji relativnosti pravi, da se nič ne more gibati po vesolju enako hitro ali hitreje kot svetloba. Je pa tiho o gibanju samega vesolja, za katerega vemo, da se še vedno širi v neskončnost ter da znanstveniki špekulirajo, kako se bo nekoč nehalo širiti in se pričelo krčiti. Prav to je dalo Roddenberyju idejo. Splošna teorija relativnosti namreč dopušča, da bi nek objekt stal na mestu, okoli njega pa bi z nadsvetlobno



hitrostjo brzelo vesolje – nekako tako kot steber v reki. Glede na delce v reki se premika steber, čeprav vidimo, da ta stoji na mestu. Warp drive torej ustvari polje 'podvesolja', v katerem ladja stoji na mestu, dočim se pred njo vesolje močno krči in se za njo zopet širi. Ni treba poudarjati, da so za to potrebne ogromne količine energije, za kar skrbi antimaterijski generator. Ta je srce vsake resnejše vesoljske ladje in razlog, zakaj so dilitijevi kristali tako dragoceni. Omeniti velja, da število generatorjev nima zveze s hitrostjo ladje, ampak s stabilnostjo krivinskega mehurja, zato vidimo, da imajo plovila v Star Trekih od enega do štiri. Je pa nekako norma, da imajo federacijska plovila po dva nosilca zanje.

Kako merimo hitrost v warpih? Obstajata dve lestvici. Stara iz izvirne serije in nova, ki so jo naredili, da bi umirili smešne hitrosti. Pri obeh pomeni warp 1 hitrost, enako svetlobni. Prav tako obe naraščata logaritmično. Po stari lestvici na tretjo potenco (warp 2 je osemkratna svetlobna hitrosti, warp 3 sedemindvajsetkratna ...), po novi pa je formula malce bolj zapletena, a podobna. Stvari se spremenijo pri novi lestvici, ko dosežemo warp 9. Warp 10 je namreč označen kot teoretično nemogoča hitrost, ob kateri si naenkrat v vseh točkah v vesolju, zato se zmorejo ladje tej hitrosti le neskončno približati. Pav tako nemogoče narastejo potrebe po energiji. Zato Enterpise D doseže hitrost 9,2 (oziroma 9,6, če jo hudo stisnejo), Voyager 9,975, Enterprise E pa 9,985. To je strašansko hitro. Že warp 9.9 pomeni okoli šest milijard kilometrov na sekundo, kar je nekako od Sonca do Plutona v eni sekundi ali na grobo dvajsettisočkrat hitreje od svetlobe. Za primerjavo: Archer z Enterprise NX-01, ki zmore warp 5, pride do Neptuna in nazaj v šestih minutah.

Fazer

Naposled moramo reči še kako o orožju, čemur sem se doslej spretno izogibal. Toda fazer ni samo orožje, akoprav ponavadi nastopa v tej vlogi. Osebni fazerji so pripravna orodja za vse mogoče, od gretja prek varjenja do uparjevanja zlobnih klingoncev ali podobnih nestvorov. Če menimo, da jih bomo še potrebovali, jih lahko omamimo. Fazerji so skoraj popolnoma enaki laserjem, le da imajo nekaj, čemur se reče pulzirajoči fazni zamik, ker je Gene hotel nekaj bolj frajerskega od klasičnih žarkovnih pištol. Bojda ljudje ne bi verjeli, da so laserji tega zmožni – od tu fazerji. Lepota žarkovnih zadevščin je tudi v tem, da njihova moč narašča skladno z velikostjo. Tako imamo na voljo od majhnih žepnih primerkov za odganjanje cuckov do glavnih orožij težke medzvezdne križarke, ki je sposobna slabim fantom spražiti riti. Enak princip uporabljajo pri redkih krvavih kirurških posegih in



ne bi me presenetilo, če bi čez nekaj let Sony predstavil phase-ray sukalnik ploščkov kot naslednik modr'ga žarka. Zanimivo je, da fazerje uporablja samo Federacija, in še to ne vsi. Večina ras v galaksiji je raje opremljena z disruptorji, ki so drugačno orožje, saj streljajo zelene žarke. Federacija trdi, da so fazerji boljši. Le zakaj imajo potem Borgi disruptorje???



Zaradi izida Undisputeda 2009 si Sneti ogleda Ultimate Fighting Championship, spektakularno mešanico športa & šova, ki po krvavem osmerokotnem ringu z razbitimi čekani išče poslednjega golorokega bojevnika.

Nič ni narobe s tem, če kdo obožuje igre in filme, v katerih si z lopato delijo pesti na gobec, brce in davljenja. Se pa mora zavedati, da je ogromna večina obojih izmišljotina. Vse tisto spektakularno mlatenje z nogami v luftu, koder se tepeni junak vedno znova pobira in pri tem obdrži perfektno zobovje ter frizuro, se uvršča v domeno fantazije. Ena poštena na gobec ali sunek v kak drug kritičen del in zgrudil se bo celo izkušen pretepač, saj je človeško telo občutljivo. To je eden od razlogov, zakaj filozofija borilnih veščin poudarja nenasilje in obvladanje sebe, saj je dostikrat teže kot udariti ne udariti. In ravno zato bi morali ljudje, preden se lotijo treninga nečesa, kar daje konkretno znanje za uničenje sočloveka, opraviti psihološke teste, nositi ustreznico orožnemu listu in biti kazensko odgovorni za zlorabo naučenega. Dosti tistih, ki se navdušujejo nad pretepanjem, je namreč napumpanih s holivudskimi bedarijami in Street Fighterji. Drži, oboji so lep poklon borbi. Niso pa odsev njene prave narave, ki urno pripelje do bolečih poškodb ter morda resničnega zaslona game over.

No, taki patroni hvalabogu ponavadi zagledajo luč, ko jih na treningu fašejo kot voli. Lahko pa jim žarnica na podstrešju zasveti tudi, če si ogledajo kako predstavo, ki bojevanje kaže v dokaj neolepšani luči. Na primer Ultimate Fighting Championship – UFC.

Šov

UFC je štartal leta 1993 v Združenih državah kot divje oglaševan, na plačljivi (pay-per-view) televiziji predvajan turnir. Njegov namen je bil formalno ta, da najdejo najboljšega golorokega borca na svetu ne glede na stil in brez pravil. To je UFCju dalo težo neolepšanega, uličnega dogodka, a šlo je za namerno pretiravanje, ker pravila vseeno so obstajala. Ni bilo recimo dovoljeno suvati v mednožje, gristi in iztikati oči. No, izvzemši take zadeve je bil prvi Ultimate Fighting Championship, ki so ga 12. novembra priredili v Denverju, dejansko brutalen. Nadebudna bojevnika od skupno osmih so zaprli v osmerokotno kletko (octagon), v kateri ni bilo sodnika, in ju prepustili štetju reber. Prirediteljev niso zanimale ne težnostne kategorije, ne slog. Lahko si bil rokoborec, karatejec, boksar, sumotori, nindža ali odpirač za konzerve, mogel si se boriti stoje, leže ali skakaje po trepalnicah, triumfiral si z nokavtom, podreditvijo ali sodniško prekinitvijo. V oktagonu je bilo na tebi samo eno: zmagaj. Na ta rovaš je bil eden od borcev, Teila Tuli, že v prvem srečanju ob zob.

Za odlično gledanost je bilo zaslužnih več dejavnikov. Šlo je za zadevo z relativno malo omejitvami ... zmagovalcu je pripadlo 50.000 dolarjev ... in od nekdaj praktično vsakega martialnega artista zanima, katera borilna veščina je najboljša. Kakopak je zaljubljencem v edini pravi (njihov!) stil brez zveze razlagati, da je lahko to čisto vsaka, od letalskega kungfuja do kmečke pesti, če je pravilno uporabljena v ustrezni situaciji. Zato so morali to videti na lastne oči, za kar je poskrbel dokaj drobni brazilski izvedenec v jujitsuju Royce Gracie. Da je šlo za brata Roriona Gracieja, enega ustanoviteljev UFCja, ni bilo naključje – tako kot ne, da je Rorion tekmovalce izbral na lastno pest in se pri tem ogibal slogom, ki bi bili konkurenčni Roycu. Najbrž je ta tudi iz tega razloga dokaj zlahka odpravil poklicnega boksarja Arta Jimmersona, shootfighterja Kena Shamrocka in naposled eksperta v savateju Gerarda Gordeauja. Slednjega z davljenjem v primežu po slabih dveh minutah boja.

Poslovneži za zavesami spektakla so borce vnaprej okrancljali z visokoletečimi nazivi tipa 'world champion', ki se kljub temu, da je šlo za dokaj resne fajterje, niso skladali z resničnostjo. A to ni motilo nikogar. Prvi UFC si je pred malimi ekrani na lastne stroške ogledalo več kot 88.000 ljudi, ki so si želeli spektakularnega, a realističnega ruvanja z mesarskimi vložki ter brez lažnosti poklicnega vrestlinga. In ko je bilo konec, so hoteli še več, UFC pa jim je rade volje ustregel. Da so ga oblasti v številnih zveznih državah prepovedale, da so se čezenj pritoževali politiki in da so nekatere TV-mreže prekinile pogodbo, je bila voda

na mlin. Zaporedno oštevilčeni turnirji so se vrstili, posel je cvetel na podlagi plačevanja za ogled po televiziji, oglaševanja, vstopnic, devedejev.

A brutalna nrav Ultimate Fighting Championshipa je bila hkrati minus, saj ni bila primerna za mainstream. Zato so se vodilni kmalu odločili, da bodo turnir pripeljali v sleherni dom in pridobili pokrovitelje, ki strežejo širokim množicam. Ker take skrbi družinski imidž, se je UFC iz spektakla zlagoma preuredil v šport, tako kot so zapovedali kravatarji v zakulisju. Spočetka so bojevniki dostikrat planili eden na drugega kot zrajcani gorilji samci v boju za samico in si, ker so vedeli, da omejitev ni veliko (v UFC 2 so za nekaj časa odpravili prepoved brcanja v mednožje), dovolili marsikaj. Ni bilo malokrat, da sta konkurenta enostavno tovornjakarsko mahala drug po drugem, dokler ni eden padel, nakar jih je skupil na tleh, ko je tekmec na njem odprl konzervo brcorita. Predvsem pa so goltali grdobije, ki se jih v športu ne bi smelo tolerirati.

Da bi vse skupaj umirili in naredili primernejše za povečan krog občestva, so tako sproti prepovedovali čezmerne grobosti, ki so prihajale na dan, kot so nogiranje na tleh ležečega nasprotnika, sunki v hrbtenico in vrat, razjajčenja, čelne, žokljaji v presurne točke, zvijanje manjših sklepov in vlečenje za lase. Takisto so uvedli težnostne kategorije, ki jih je med 66 in 120 kilogrami danes pet. Tako je UFC postal nadzorovan borilni šport z več omejitvami kot njega dni, koder na sodelujoče pazi sodnik. Ta je mofo, s katerim ni dobro češenj zobati. Obutev, srajce, uniforme (giji), dolge hlače in podobno ni dovoljeno, omogočene so samo kratke hlače, borci pa uporabljajo lahke rokavice z vsaj 2,5 centimetra mehke obloge, ki prstom dopuščajo prijemanje. Ženske se zaenkrat še ne borijo, čeprav je pritisk stalen. Spopadi se končajo na različne načine, od nokavta prek podreditve (poraženec potapka po nasprotniku ali tleh, kar pomeni vdajo) do tehničnega nokavta (sodnik ustavi boj) ali odločitve treh referentov. Še vedno pa je UFC direkten, brutalen in krvav, saj v njem niso nič posebnega razbiti frisi, ki podlago obarvajo rdeče, nezavesti, zvini ter spahi. No, navzlic nekaj gnusnim prizorom, kot je tisti, ko si Mirko Crocop ob padcu v omotico po kasirani nogi v glavo zvije gleženj v nasprotno smer od običajne (na YouTubu poiščite 'UFC 74: Couture vs. Gonzaga'), je nivo resnih poškodb, kot so pretresi možganov ali smrti, statistično nizek. Bojda nižji kot pri boksu.

S tem, ko je UFC umiril kontroverznost, je pridobil velike pokrovitelje, med katere sodijo Burger King, Budweiser in Harley Davidson. Svojega sponzorja imajo celo ponovljeni posnetki. Kar pa ni nič čudnega, saj turnirje, ki jih selijo po Ameriki in včasih izven nje, spremlja od petsto tisoč do več kot milijona ljudi. 12. julija bo jubilejni stoti UFC, ki ga bodo mogli legalno gledati v 36 državah. Med njimi ni Slovenije, a na srečo nas je komunistična preteklost naredila iznajdljive. Uspeh je takisto posledica prepoznavne splošne podobe s trademarkovskimi fajterji, kakršen je silak Tank Abbott (levi na naslovni sliki), in kupa obrobnih dogajanj. Sem sodijo odvrtkovne oddaje, bogata spletna stran Ufc.com, sejmi, metalska glasba, spedenane lovače, licencirani proizvodi, rivalstva med tekmovalci ter pristop v stilu resničnostnih šovov. Direktna posledica tega je reality oddaja Ultimate Fighter, kjer se neuveljavljeni borci znajdejo v hiši v okolici Las Vegasa in se trudijo, da bi podpisali pogodbo z UFCjem. Komu rata? Hjah, tistemu, ki je največji kreten in vesolju radostno sporoči natančen obseg svojih plapolajočih hemeroidov.



Da so bojevniki dobesedno potiskani z oglasi, je pač del biznisa. V UFCju sta borilnoveščinska in šovmensko-poslovna komponenta neločljivi.

Veščina

Čeprav je Ultimate Fighting Championship predstava za množice, v kateri kljub navidezni pristnosti nikdar ne veš, kaj je režirano in kaj ne, pa gre na globlji ravni za nekaj drugega. Za raziskavo tega, katere borilne veščine so uporabne v golorokem spopadu brez pretiranih omejitev. Kot sem dejal spočetka: res je, da je lahko efektivna vsaka, situaciji primerno. A več kot jih obvladaš in uskladiš, bolje si pripravljen na to, kar te doleti. Z golim taekvondojem v nagnetenem baru ne boš prišel daleč, če si istočasno podkovan v boksu, pa ti bo dosti laže. Rokoborba bo super proti boksarju, toda če so okrog tebe trije razboriteži z noži, boš dobro premislil, preden boš šel na tla z enim od njih. Vrhunski bojevniki v UFCju so zato zaokroženi izvedenci v multiplih slogih, vsaj enem udarjalnem (striking) in enem rokoborskem (grappling), raje več njih. Raznolikost je izredna, saj sodelujejo mojstri veščin z najrazličnejših področij, od azijskih do ameriških – karate, jujitsu, grško-rimska rokoborba, muaj taj, judo, kikboks, sambo ... Kombiniranje je zanimivo, saj botruje nepredvidljivim, izvirnim miksom. Ob tem se poudarja splošno pripravljenost, zlasti vzdržljivost in ne toliko nastopaških mišic, ter ceni vztrajnost, voljo in obvladovanje bolečine.

Toda UFC je samo del večje slike, ki se ji reče MMA – Mixed Martial Arts oziroma mešane borilne veščine. Res je, da je UFC najbolj znano MMA-tekmovanje, še zdaleč pa ni ne prvo, ne edino na svetu. Korenine iskanja ultimativnega borca, ki bi nastal z združevanjem različnih slogov ali prijemov, namreč segajo tja v antično Grčijo. Stari Grkeljni so sešvasali sistem borbe, v katerem je bilo dovoljeno vse, tako udarjanje z rokami in nogami kot prijemanje ter metanje. To veščino so imenovali pankracij oziroma pankration (pan – vse, kration – moč) in se v njej pomerili na prvih olimpijskih igrah leta 776 pred našim štetjem. (Za več od teh rečeh beri bruslijevsko prilogo Kobra v Jokerju 164.) Če prevrtimo čas naprej, najdemo na začetku prejšnjega stoletja tekmovanja v pankraciju podobnih mešanicah tako v Evropi kot v Aziji in Braziliji. Prav tam je okrog leta 1920 družina Gracie začela prirejati turnirje v veščini, ki so ji rekli 'vale tudo' ali 'vse velja'. In glej glej, kateri potomec Graciejev je osvojil prvi UFC! Zanimanje za tak pristop je tekom let zgolj raslo in s tem količina MMA-tekmovanj ter organizacij, ki spajajo borilne stile. Mnogi ste slišali za japonski Pride Fighting Championship, ki je povezan z znanim tekmovanjem v udarjalnih veščinah K-1. V Ljubljani smo pred kratkim gostili mrkogledce spod okrilja organizacije WFC – World Freefight Challenge, tu sta IFC (International Fighting Championships) ter UFCjev sestrski WEC (World Extreme Cagefighting) in še vsevdilj bi lahko našteval.

Čemu jih je toliko? Ker se ljudje radi mlatimo in zmagujemo. Svet MMA-jev pa bo še dolgo cvetel zato, ker je iskanje ultimativnega bojevnika kvest, ki ga je zaradi prevelike količine spremenljivk nemogoče končati ... a ga je fino gledati po televiziji oziroma izvajati v igri.



Ko nekdo pade, gre zmagovalec nadenj kot furija dokončat opravilo. Nato vskoči sodnik ali pobiralec telesnih delov, ki odnese mleto meso.


Rokoborec Randy Couture je eden bolj znanih udeležencev Ultimate Fighting Championshipa in legenda v krogih mešanih borilnih veščin.



Quattru se razlika med bilijoni in milijardami zatakne v grlu, a si ga uspe splakniti s kofeinskim napitkom.

Obstajajo problemi, ki smo si jih nakopali, ne da bi vedeli, kako, in še manj, zakaj, pa bi se jih radi rešili. Zlasti če zaradi sonde na Mars treščijo namesto pristanejo ali če vam le še poudarjena bunka na vratu kazi dokaj uspešno spremembo spola. No, za vse je na mestu merica dišeče črnine!

Zakaj je evropski bilijon večji od ameriškega?

Včasih ga pokronajo celo tako pedantni znanstveniki, kot so matematiki. Na eni strani se pri njih spopadamo z zmešnjavo latiničnih ter ciriličnih črk (o arabeskah in kitajskih hieroglifih na tem mestu raje ne bi) in s tem, da eni uporabljamo metre ter drugi čevlje. Na drugi pa stoji dejstvo, da Evropejcem in Američanom bilijon pomeni popolnoma različni cifri. In akoprav bi vsak pomislil, da so tega krivi jezikoslovci, so zmedo zakuhali kar sami matematiki. Namreč, v renesansi sta obstajali dve šoli zapisovanja velikih števil. Prva se razteguje tisočkratno in se ji zato reče kratka lestvica, medtem ko je druga dolga, saj se razteguje milijonkratno. Po kratki lestvici gremo takole: tisoč, milijon, bilijon, trilijon. Vsaka naslednja številka je tisočkrat večja. Sistem je kratek in enostaven, zato so ga za svojega vzeli Američani in ga kasneje povzeli Britanci ter praktično ves svet, ki je v ameriškem vplivnem območju. Srednjeevropejci (na čelu s Francozi) moramo seveda dokazovati, da so naši možgani več razviti, zato čislamo kompleksnejše izračune in štejemo tako: tisoč, milijon, milijarda, bilijon, bilijarda, trilijon. Bilijon je torej milijon milijonov in trilijon milijon milijonov milijonov. Z milijardami in bilijoni se ljudje praviloma srečujemo le tedaj, ko govorimo o Billu Gatesu, protimonopolnih kaznih ali pretehtanju proračuna. Vendar so tako velikanske cifre doma tudi v naših računalih. Gigabajt pomnilnika je od oka milijarda bajtov, terabajt diska bilijon bajtov. Oziroma po ameriško trilijon. Onstran luže besede milijarda ne poznajo, zna se pa zgoditi, da jo bomo nekoč izgubili tudi mi, saj Združeni narodi v svojih dokumentih za milijardo dosledno uporabljajo bilijon in zavoljo razumljivosti spodbujajo vse ostale članice, da povzamejo kratko lestvico. Morda bi bila še najbolj elegantna rešitev dosledno uporabljanje predpon SI. Gigadolar se sliši fino, gigaevro sicer malo manj, v žepih pa ne bomo imeli ne enega ne drugega. Če ne bo prišlo do hiperinflacije.



Vi se bržkone ne boste spomnili, vaši roditelji pa zagotovo, kakšne štose smo imeli njega dni v Jugoslaviji z milijardnimi bankovci. Po razpadu države se je tradicija v Srbiji veselo nadaljevala.

Katera kava ima največ kofeina?

Tisti, ki ne pijejo kave in med katerimi sem bil dolgo časa tudi sam, bodo zaničljivo odmahnili z roko, češ, črna brozga je črna brozga, še najboljša je zanič. Študentarija in deloholiki pa včasih potrebujejo kofeinski zadetek in za takrat je pametno vedeti, kaj te bo najbolj postavilo na noge. Oziroma kdaj s terapijo prekiniti, da se ne bi pojavili neželeni stranski učinki. Dobro, kofein je itak spravljen v kavi in več, kot je boste zabrisali v vodo, močnejša bo. Logično. Toda pri približno enakih količinah kofeta se vseeno pojavijo kar pomembne razlike glede na način priprave. Tako naj bi bil najmočnejši dobro znani espreso, vsaj če je pripravljen na pravilen način. Para namreč iz mlete kave potegne največ sestavin. Deciliter ekspresne kave naj bi imel več kot sto miligramov kofeina. Sledi turška kava, ki se zna ustaviti pri 50 do 75 miligramih pri enaki količini, če smo zakuhali enako količino kave kot pri espressu. Bolj šibki so kofetki iz kuhalnika na velik pisker s filtrom. Instantna kava je dvorezen meč, ker je ne moremo direktno primerjati s pravo kavo, a načeloma je šibkejša od turške. Kofetarji to nadomestijo s povečano količino granulata, kar pa hitro udari nazaj s kovinskim okusom. Če je plehnata, je nekako dvakrat močnejša od ekspresne, zato bodite pazljivi. Mimogrede, kokakola ima v litrski steklenici 140 miligramov kofeina, energijski napitki pa okoli 80 miligramov na piksno. Če se v enem šusu dregnete z okoli 300 miligrami kofeina, boste predozirali, kar bo dokaj smešno za vse okoli vas. Vam ne bo toliko kul.

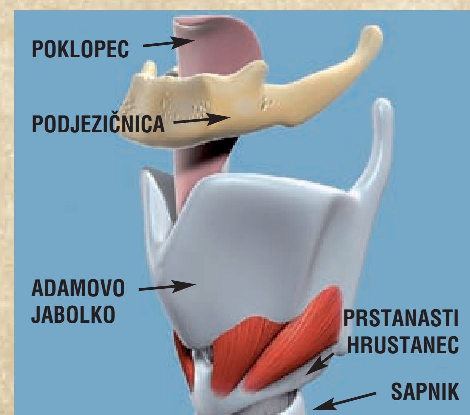


Dasiravno potrebujete krila, ne nasedajte raznim energijskim napitkom. Sladka kava je še vedno najcenejša, najmočnejša in najbolj dišeča možnost.

Kakor pri vseh drogah pri rednem uživanju kofeina organizem zvišuje toleranco nanj. Za najboljši učinek ga lokajte samo takrat, ko res zaškripa. Velja prebrati vedež o energijskih pijačah v Jokerju 116 (id na stranki: 4054) in se držati tistega, kar je zapisano o najpogostejšem človeškem mamilu.

Kaj počne adamovo jabolko?

Ta prominentni moški okrasek se zdi dokaj nekoristen. Če je verjeti legendi o njegovem nastanku, imamo dedci to reč v spomin na našega praočeta Adama, ki je od Eve bedasto vzel prepovedani sadež in zagrizel vanj. Odgriznjeni koščšek se mu je za kazen zataknil v grlu in zdaj vesoljni svet gleda poskakujočo bunko na vratu vsakič, ko kaj pogoltnemo. No, fiziološko gledano je adamovo jabolko ščitasti hrustanec, ki objema grlo in ima mnogotero vlogo. Najprej to, da ga ščiti pred zmečkanjem, nadalje, da nudi oporo ščitnici, in najpomembneje, da nudi oporo glasilkam.



Slika je sicer poenostavljena, ampak vidite, da ščitasti hrustanec ne nosi zaman svojega imena. Brez njega bi sapnik dokaj tenko piskal. Vi pa tudi.

Končna kosa hrustanca se pri moškem stikata pod skoraj pravim kotom, zato bolj štrlita navzven kot pri ženski, kjer je kot bližji sto dvajsetim stopinjam. Poleg bunke na vratu je posledica tega pri decih značilno drugačna barva glasu, kot jo imajo ženske in otroci. Razen pri Damjanu Murku. Ščitasti hrustanec je krivec za mutacijo glasu, ki moške doleti v puberteti. Čeprav ste eden od nesrečnikov, ki ga štrlina na smrt moti, vam operacije ne priporočam najbolj. Pri nas jo delajo zelo redko, ena od težav pa je tudi, da vaš glas ne bo več vaš.

Full HD
HDMI
vgrajeni zvočniki

SAMSUNG



229,99 €

61 cm LCD zaslon Samsung SM2494HS Wide

Ločljivost 1920x1080 px (16:9). Odzivni čas 5 ms, dinamični kontrast 50.000:1. DVI-D (HDCP), D-Sub, HDMI priključek. Vgrajeni zvočniki. Možnost montaže na steno. Gibljivo in vrtljivo stojalo. Garancija 3 leta.



Viera Link
2x HDMI

Panasonic

LCD televizor Panasonic TX32LX80P

Diagonala 81 cm, ločljivost 1366x768 px, kontrast 8.000:1. 3D Comb filter, Video Noise Reduction, Viera Link. PC vhod, 2x HDMI, HD ready.

399,99 €

Nikon

Digitalni zrcalno refleksni fotoaparat Nikon D60 Kit 18-55 II

Ločljivost 10,2 mio točk, 6,4 cm LCD zaslon, EXPEED procesor za obdelavo fotografij, aktivno D-osvetljevanje za optimizacijo podosvetljenih fotografij. Objektiv Nikkor AF-S DX 18-55 mm.
Priloženi dve 2 GB SD kartici in foto torba.

399,90 €

Splošni pogoji za pridobitev kredita so objavljeni na spletni strani www.bigbang.si in v poslovalnicah Big Bang.



RAZREZANA cena
10x39,99 €

Big Bang vam plača vse stroške odobritve zavarovanja in obresti kredita. EOM 0%

2x 2GB kartica
foto torba







invent

HD ločljivost
500 GB hdd
LED osvetlitev zaslona

Notesnik HP 4710s

Procesor Intel Core2 Duo P7370 2,0 GHz, pomnilnik 3 GB, trdi disk 500 GB, LightScribe DL DVD/RW zapisovalnik, 44 cm 16:9 LCD zaslon z LED osvetlitvijo, ločljivost 1600x900, gr. kartica ATI Mobility Radeon HD4330 512 MB. Wlan 802.11a/b/g/n, GigaLAN, Bluetooth, VGA in HDMI izhod, spletna kamera in čitalec kartic, tipkovnica z ločenim numeričnim delom odporna na politje. Windows Vista Home Basic 32-bit. Garancija 1 leto.

799,90 €

Splošni pogoji za pridobitev kredita so objavljeni na spletni strani www.bigbang.si in v poslovalnicah Big Bang.

RAZREZANA cena
10x79,99 €

Big Bang vam plača vse stroške odobritve zavarovanja in obresti kredita. EOM 0%



Modro poletje? Ne, bolj čutno poletje. In čudno početje. Namesto da bi v uredništvu na vsakega kriplja gruntali, kako v teh sončnih dneh napolniti Jokerjeve strani, kakor smo v preteklosti že kdaj, imamo ravno nasprotno težavo: preobilico materiala. En razlog za to je dejstvo, da se je industrija iger tako razmahnila, da je izdelkov za vse platforme kratkomalo preveč, da bi jih vse zbasali v prostorsko, časovno in proletarsko omejen cajtung. Drugi pa, da so izdajatelji pogruntali, da si s pošiljanjem špilov v trgovine samo za Božič in veliko noč delajo medvedjo uslugo. Takrat so kupci sicer najbolj radodarni, a iz mase izstopajo le najbolj glasni, bombastični in ziheraški naslovi, ki z milijonsko prodajo zatrejo vse nasprotnike. Zato igre po novem izhajajo bolj enakomerno. Po eni strani je to dobrodošel trend, zlasti za tiste, ki nažigajo veliko različnih žanrov in imajo radi z opisi naphane Jokerje. Po drugi pa praktično ni meseca, ko se vaše moštvo ne bi moralo ubadati z ducatom in več konkretnih iger, kar pomeni manj časa in volje za ostalo vsebino, kot so vedeži. Taka številnim bralcem dogaja bolj od opisov in tudi sam sem eden tistih, ki čislam uravnoteženost. Najboljši Jokerji se mi zdijo oni, ki imajo kakih dvajset, petindvajset rivjujev, medtem ko ostale strani polnijo druge tematike, med njimi izobraževalne z vseh mogočih smiselnih področij. A to je težko doseči, če imaš pred sabo slehernih trideset dni par deset naslovov, ki jih je pač treba obdelati. Razen če se odločimo, da jih ni treba, vendar to potegne za sabo spremembo Jokerjevih temeljev in nesmiselnost razglasitev iger leta. Kako naj bi januarja verodostojno svetovali, kateri izdelki so bili najboljši, če jih polovico niti pogledali ne bi? Nasploh menim, da je dotični tradicionalni članek premalo čitan in čislan, saj predstavlja višek celoletnega JCTjevega dela – argumentirano zaokrožitev, temelječo na širokem, kritičnem pogledu namesto na to, kaj folk trenutno najraje nažiga in kaj bi se najbolj splačalo, da bi bili oglaševalci srečni.

To slednje je žal del realnosti izdajateljskega posla. Vem, da na straneh, ki bi jih lahko zasedali članki, povečini ne gledate radi oglasov. Ampak ti so plus z več vidikov. Prvič, v navezi z vašim izdatkom nam dajejo cekin, da lahko dostojno živimo in se relativno nemoteno posvečamo temu, kar počnemo. Cajtung brez oglasov ne more preživeti, to pa zato, ker avtorji nimajo EUR, da bi normalno živeli, in če ne morejo normalno živeti, ne morejo delati. Druga skrajnost so brezplačniki, ki živijo samo od oglasov, kar pa je običajno recept za katastrofo, saj totalna odvisnost od oglaševalcev pomeni, da imajo slednji konkretno moč vpliva na vsebino. (Stransko vprašanje je, če ljudje sploh ŽELIJO neodvisno, kritiško vsebino namesto prepakiranih reklam, a to ni več ista tema.) Drugič, oglasi lahko likovno čudovito dopolnijo videz revije. To velja za tomesečne strani, ki propagirajo Infamous, The Sims 3, Paberkuum, LG in film V žrelu pekla. Lepo za oko. In tretjič, s toliko časa in proračuna honorarjev, kot ju imamo v enem mesecu, lahko realno ustvarimo toliko in toliko strani na klasični Jokerjev način. Šur, enostranske tekste bi lahko raztegnili na dve in dvostranske na tri ali več strani. Tipičen enostranski opis pri nas vsebuje 4500 do 5000 znakov (s podpisi pod slikami še več), dvostranski 10.000 znakov, štiristranski raport več kot 20.000 črk, ločil in presledkov. To je veliko. Zato smo pristali na neki dokaj optimalni kombinaciji teksta, slik, oglasov in postra, ki v večini primerov deluje. Če ne deluje, se pa razširimo za osem ali celo več strani. Za razliko od velike večine medijev tega ne razglašamo kričavo na naslovnici. Upam, da take reči opazite.

Opazite pa mnogi tudi, da je v Jokerju dosti vsebine, povezane s konzolami. Ker je večina podalpskega igrarskega življa usmerjena pecejaško, je to na videz recept za tržni samomor. In res, gotovo bi bili prodaja in branost večji, če bi imeli večstranske prispevke o igranju World of Warcrafta, namesto da ga uporabljamo za primer odvisnosti, ter nasvetnike o headshotih v Call of Duty 4, namesto da ji o-moj-bog-epic-fail damo 82 in se potem z njo ne ubadamo več. Ampak hec kreacije Jokerja ni v tem, da bi se udinjali nekemu fiktivnemu čitavcu, čigar profil bi nam dostavili kravatniki iz oglaševalskega oddelka, na česar rovaš bi ustvarjali natanko premišljeno vsebino. Toliko in toliko tega, da se pokrije ta starostno-interesna skupina, toliko in toliko onega, da se pokrije druga ter bo branost taka in taka. Toliko in toliko pecejaškega hardvera in zastonjskih mmorpgjev, toliko in toliko visokih ocen ter rjovenja PRVI OPIS!!! Konzole in drkamoži raus, ker pri nas vlada PC. Če mislite, da se tako ne dela 99 % igričarskih in drugih medijev, najsi gre za tisk, internet, radio ali televizijo, živite v Matrici. Joker konkretno preverljivo sodi v tisti odstotek, ki se ne. Kdaj ste na naslovnici zadnjič videli napis Ekskluzivno ali World of Warcraft? No, vidite. Konzole so pač v špici svetovnega razvoja iger in Joker je svetovljanski, pišemo pa ga za sebe ter iz sebe. Ker če smo z njim zadovoljni mi, boste tudi vi. Drugače ga ne znamo ... in tudi nočemo delati.

`Sneti



Tole seveda ni cenen pospeševalnik prodaje na rovaš testosteronske omame, marveč slika prave avtorice Ume Turban. Ker jo hočemo imeti le zase, se pretvarjamo, da gre za kosmatega deca.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. WORLD OF WARCRAFT	666
02. GRAND THEFT AUTO 4	92
03. CALL OF DUTY 5	79
04. RED ALERT 3	79
05. FALLOUT 3	88
06. HALF-LIFE 2	94
07. TEAM FORTRESS 2	--
08. THE SIMS 2	90
09. BURNOUT PARADISE	78
10. BRAID	91

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DRAGON AGE, STARCRAFT 2, MAFIA II

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Luka Mavec iz Cerknega (igra ena za xbox 360)
- Nik Maierle iz Loke (igra ena za xbox 360)

Kaj je dolgo, zeleno in smrdi po svinjini?

Kermitov prst!

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
02. FIFA 09 (PC)
03. FIFA 09 (PS3)
04. NEW SUPER MARIO BROS (DS)
05. FIFA 09 (PS2)
06. WRATH OF THE LICH KING
07. HALF-LIFE 2 (PC)
08. GTA: VICE CITY (PC)
09. GRAND THEFT AUTO 4 (PS3)
10. NFS MOST WANTED (PSP)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG



● V akcijskem pogledu lahko spremljaš, kako vsakovrstne podložnike nadzoruje računalnik (zvečine povprečno), ali vajeti kadarkoli prevzameš sam.



● Taktični ukazovalni zaslon. Manjše enote, kot so letala, so združene v skupine, ki jih izbiraš s klikom na veliko sredinsko piko. Črte so fensi, a globine ni.

Battlestations: Pacific

V drugo gre rado, sploh pri ambicioznih projektih, kot je bil pred dvema letoma in pol Battlestations: Midway (J163, 58). Eidosovi madžarski tlačani so tedaj izumili mešanico strelske arkade in realnočasovne strategije med drugo svetovno vojno na Pacifiku, v kateri pa razen dobre grafike in zanimive zasnove ni bilo ničesar posebej dobrega. Hja, zgodilo se ji je to, kar se častihlepnim igram pogosto: izdelali so pogonski motor, kompleksni ideji dali grobo igralno podlago in udejanjili podobo, nakar je prišel čas, da jo založnik rukne v trgovine. Nadaljevanje je zato vsaj do neke mere tisto, kar bi moral biti prvenec. Škoda le, da bomo morali za res fino udejanjenje zamisli čakati na trojko. Glede na trende bo to Battlestations: Persian Gulf.

Področje operacij, kot se reče, če si stručko, je zdaj imenu primerno ves Tihi ocean, ne le slavni obračun pri Midwayu. To pomeni, da je rdeča nit potegnjena skozi vso 2SV, zaradi česar so sataraševci krepko razširili kampanjski način. Kjer je imela enica eno samo kratko, šesturno kampanjo na ameriški strani, si dvojka lasti jenkijevsko in japonsko, ki skupaj zneseta čez ducat ur. Kar nekaj tega časa sicer odpade na čepenje pred zaslonom, ko se ne dogaja nič, a o tem pozneje. Zdaj naj raje izrazim navdušenje nad tem, da lahko končno igram kot mala rumena mašina, ki jo poganja riž. Oziroma, v tem primeru, riž in sla po ozemlju, saj je kleč v vojaški širitvi Cesarstva vzhajajočega sonca. Dotična se začne leta 1941 v Pearl Harborju in se nadaljuje skozi večje in manjše izmišljene ter zgodovinske bitke, med njimi Midwayem in Guadalcanalom, do fiktivnega zaključka v obliki invazije na Združene države. Na drugi strani Američani sledijo nekako ustaljenemu poteku od Salomonovih otokov 1942. do krvave bitke za Okinavo leta 1945, po kateri so Tokijci začeli globoko dihati, nakar so za vrat fasali jedrski bombi. Kampanji, ki sta ločeni in ju tako tudi poženeš, sestavlja osemindvajset premočrtno nanizanih misij, ki jih za razliko od enice ne povezuje zgodba, temveč čvek moderatorskih komandantov obeh strani. Smo pa v sekvencah, ki so deloma narejene s pogonom in deloma vnaprej rendrane, deležni vsaj malo razmišljanja o vojni kot o ne najbolj kul stvari namesto propagandnega blejanja za razgrete glave.

Igranje je enako kot v predhodnici. Finta je v tem, da lahko s taktične karte, na kateri v realnem času spremljaš lastne in sovražne enote, kadarkoli skočiš v vlogo šoferja praktično sleherne svoje jedinice. Med slednje ne sodijo tanki ali posamezni soldati, kajti nadzoruješ tri vrste iz hištorije vzetih šajtrg: letala, ladje in podmornice. Zalogo prvih tvorijo lovci in bombniki, drugih patruljni čolni, rušilci, bojne križarke ter letalonosilke, tretjih pa vse tisto, kar zvečer plava po Aggressorjevi banji. Razen sramnih dlak in zasušenih bobkov. Nabor je širok, saj meri več kot sto vozil, ki jih dobivamo in odklepamo sproti. Srečamo nove enote, kot so padalci, in legende, kakršna je japonska orjakinja Jamato. Ta največja bojna križarka vseh časov, ponos cesarske mornarice, je merila 256 metrov, s štirimi parnimi turbinami spodrivala okrog 70.000 ton vode in bila oborožena s polbožjimi topovi. Ko z njimi v igri užgeš, se ob dobrem nizkotoncu trese vsa soba, na cilju pa vse leti v luft.

Upravljanje z vsakim od teh vozil je arkadno in takoj umevno, če odštejem nekaj osnovnih fizikalnih zakonitosti, kot je za naprstnik inercije velikih križark. Isto velja za streljanje, pri katerem je še največja umetnost upoštevanje hitrosti sovragovega gibanja, kar pomeni, da moraš izstrelke včasih pošiljati predenj. Še lažji opravili sta bombardiranje in proženje torpedov, saj praktično ne moreš zgrešiti, če si kanec pazljiv. Običajno strelivo je pa itak neomejeno. BSP je tako enostavnejši celo od Blazing Angels, kaj šele kake od polnopravne simulacije, čeprav lahkotnejše. Resda je



● BSP so naredili tudi za xbox 360 in za nadzor nad letali je joypad boljši igrator od miške. To pa zato, ker moraš podganico stalno vleči po podlagi, če želiš, da frčoplan spremeni smer, kar postane utrudljivo. Najbolj kul je seveda, če imaš orenk palico. Špil podpira tudi uradne MSjeve dosežke v obliki gamerpointov.



● Med letenjem je dinamičnega radijskega čveka malo. Se pa v japonski kampanji sakepivci oglašajo s tako mastnim naglasom, da jih komaj zastopiš.



● Če glede vojne na Pacifiku nisi podkovan, čitaj vedež Trušč nad Tihim oceanom v J139 (id na Joker.si: 1363). Vedel boš več. O podmornicah pa še pride.

vdelan kvazi poškodben model, ki prizadene posamezne dele plovil, denimo trup, motorje ali kanone. A to je hobotničina tinta v oči, saj posadka na tvoj ukaz škodo hitro popravi in že lahko brez problemov neustrašno jurišaš s kanto, ki se po količini energije komajda drži vkup. Ker je vse tako preprosto, velja igri odpustiti zanikrn tutorial, ki ga je ustvaril nekdo, ki ni še nikoli delal z ljudmi.

Ker računalnik akcijo povečini opravi solidno, če mu jo prepustiš, brez generaljenja pa ti ne bo pomagala še taka strelska spretnost, je bistvo špila taktična plat. Ta je skrčena na razporejanje sil s klikanjem po zemljevidu in izdelavo enot na letališčih, letalonosilkah ter v ladjedelnicah. Za to ne potrebuješ nobenih sredstev, paziti moraš le na vnaprej dano zalogo. Največji hakeljc je, da se količkaj močne ladje premikajo nadvse upokojensko, zaradi česar je treba dejanja predvidevati. Preden težka križarka obrne vamp, jo lahko bombniki raztrgajo na kose, če jim to omogoči odsotnost lovcev, ki jih je komandant prej vse nespametno poslal napadat pristajalno stezo na atolu. Od tod izvira srž taktične in strateške zanimivosti igre, ki na najvišjem od treh težavnostnih nivojev (te lahko v kampanji nastavljaš vsaki misiji posebej) ni več tako zelo lahka kot na prejšnjih dveh.

Ni pa niti posebej težka in sploh je vsa podrejena dvema vodiloma: lahkosti in enostavnosti. Taktična in akcijska plat ne sežeta v kake globine niti ločeno, niti skupaj, saj se špil preveč boji ustreči zahtevnejšemu igralcu. Kljub ogromno enotam, zgodovinski tematiki in resni, lični zunanjosti, ki je vsled izboljšanega pogona hudo impresivna, streže predvsem nedeljski stranki. Taki, ki ima težave s koordiniranjem očesa, roke in analitičnega dela možganov. Umetne pameti v pravem pomenu besede recimo ni, saj malodane vse temelji na vnaprej določenih skriptah. Največja zamera pa je počaaasno odvijanje nalog, ki čuhapuhajo dalje kot zmahana parna lokomotiva. Saj ne, da ni napetih trenutkov, ko nasprotnik napade kot zmešan in se obrestuje vnaprej zamišljena taktika z elementi arkadne spretnosti. A večinoma BSP meji na polsmiselno zapravljanje časa, ko čakaš in čakaš in čakaš in čakaš, da se bodo tvoja plovila izvolila razporediti v formacijo, da bo križarka prišla v domet topovskega napada na sovražno letalonosilko ali da bodo letečneži pristali in zopet vzleteli. Vsaj polovico tipične misije, ki znajo kasneje trajati kako uro, tvori brezmožgansko in brezprstnično ždenje pred ekranom, kamor strmiš, ne da bi ti bilo treba premišljati, reagirati ali vobče početi karkoli nad inteligenčno stopnjo kuhane zelenjave. Vse bi lahko rešil gumb za pohitritev, a ga ni. Prav tako v nalogi po konzolastično ne moreš posneti položaja, kar je zoprno kljub pogostim nadzornim točkam, in slejkoprej pridejo hrošči, ki na koncu nivoja rečejo, opala, ti pa nisi izpolnil pogojev. Čeprav si jih, čez in čez.

Škoda, saj so odprave same po sebi razgibane, imajo raznolike cilje in so opazno zanimivejše od onih iz BS: Midway. Nate čakajo zavzemanja štabov na otokih s pristajalnimi čolniči, iskanja podmornic in izginulih sotrpinov, bombardiranja letališč, demoliranja skupin ladij, reševanja s protiletalskimi topovi, skrivanja pred rušilci, prestrezanja trgovskih flot, branjenja pred nenadnimi vpadi … Pa skirmish (kjer silicijeva inteligenca ne navduši) in večigralstvo, ki teče po lokalni mreži ali spletu skozi Games for Windows Live. Nepuščavništvo vsebuje osem kart v petih načinih – spremljanju (escort), obleganju (siege), tekmovanju (competitive), dvoboju (duel) in zavzemanju otokov (island capture). Prvi štirje so dokaj standardni in nekam statični, tako da je najzanimivejši zadnji, ki se v slogu Battlefielda osredotoča na osvajanje nadzornih točk na otokih. V njem imajo sodelujoči (največ štirje proti štirim) določeno količino poveljniških točk, s katerimi kupujejo enote, kar te prisili k večji pazljivosti. Žal špil na PCju ni ravno masovno priljubljen, tako da sem se za najdenje partij kar namučil.

V Battlestations: Pacific se da gotovo bolj uživati kot v prvencu in suma sumarum ta zanimivo namešani izdelek ni slab. Res pa je, da nažira z nepotrebno polžjim odvijanjem, z dokajšnjo plitkostjo in rutinskostjo … ter, na dnu vsega, s klinično hladnostjo. Kljub vsej grafični lepoti imaš namreč redkokdaj občutek, da gre za pravo vojno mesarijo. Mornarji in piloti ne vreščijo, ni količkaj interesantnega lika, ni drame in kljub akcijskemu udejstvovanju nisi 'noter' v igri, ampak si od nje odmaknjen, vzvišen, brezčuten. Zanimivo, da so Madžari, mojstri golaža, svojemu odrekli prav ta feferon.



● Samomorilski pilot si lahko z vsakim letalom na obeh straneh, res pa je, da škodo naredijo le pravi kamikaze. Ta izraz drugače pomeni 'božji veter' in označuje jeklenojajčne samurajske šoferje, ki so jim gejševski generali proti koncu vojne na letala pripenjali velike bombe in jih pošiljali luknjat ameriške ladje.

"Tora, tora, toraaaa!" rjove Sneti, ko mesari Američane na Pacifiku. Škoda, da ni bolj zadovoljen z ostalim.

66

boljša od enice ✔ zasnova, podoba in vzdušje ✔ končno igramo kot sušijedec ✔ počasno odvijanje ✖ plitka, lahka, hladna ✖ brez prave zgodbe ✖

Eidos Studios Hungary / Eidos

Terminator: Salvation





● Terminatorji počasi napredujejo kot, no, terminatorji, a občutka, da gre za težke slaboritneže, nimaš. Sčasoma jih celo kolješ kot zajce.

● Rešetaške sekvence kajpak morajo biti in nekaj njihovih odrezkov dogaja. Spet jim zavda vtis, da prožiš zračno puško namesto mofo mitraljeza.



● Ne glede na platformo (igro so izdali še za X360 in PS3) se sotrpini v prostoru razporejajo neumno. Na srečo so nesmrtni, samo dosti jamrajo.

Saj ne rečem. Skoraj lahko vidiš, kakšno igro so s Terminator: Salvation nameravali narediti švedski GRIN. Ampak jasna slika se ti en majčken izmika, ko se med igranjem od obupa solziš kot gripozen merjasec, iz nozdrvi pa ti hudourniško lije kri, pomešana z ogromnimi količinami žolčnega ščiša. Na koncu pred monitorjem od tebe ostane le potresavajoča žolca, podobna nečemu, kar bi striček Arnie izsral po obilnem obroku zelja ter steroidov. Oziroma po tem špilu.

Najhuje je na začetku, ko ne veš, če bi se zaradi lesenosti vsega skupaj smejal, jokal ali šel Skandinavcem ostre kosce zlomljenega ploščka, za katerega si v španoviji z Warnerjem drznejo računati polno ceno, z jeklenim batom zarivat v kolke. Iz tretje osebe besno streljajoč igraš kot vodja upornikov John Connor v filmu alternativnem scenariju – tako alternativnem, da o podobi ali glasu Christiana Bala ni ne duha, ne sluha. Pravzaprav sploh ne vem, zakaj ima špil naziv Terminator: Salvation, saj se godi na čisto drugih tračnicah. Namesto druženja z opekačem, ki ne ve, da to je, je Connorjeva naloga rešiti gručico zajetih upornikov iz oddaljenega Skynetovega štaba. Računalo, ki se je ovedlo, nad Johna pošilja svoj hardver, dokler mu partizan ne naredi bruk s hekerskim posegom (z Alienwarovega računala, a ha ha ha). In to je to. Zgodba je pičlo kilava kot scenarij za Na zdravje, o napetosti ni govora, čudnosti ter nelogičnosti je kot peska in najboljši trenutki fabule so redke pasaže, ko si vzame čas za nekaj vpogleda v težko življenje človeških upornikov v terminirani prihodnosti.

Ki pa blazno težko spet ne more biti, saj so vsi nafutrani, nabildani in do zob oboroženi. Connor vihti soliden ognjeni arzenal, od nekaj vrst strojnic prek šrotarice, bazuke in granatometa do dveh sort bomb. Nobeno od krepel ne daje vtisa, da je kaj več od otroške pokalice, saj manjka vsakršen občutek njihove udarnosti. Na poti sede še v oborožen džip, bazukira iz vlaka in mitraljira iz gromozanskega tanka. Izstrelke kasira patetično neraznolik nabor kanalj: leteči robotki, pol človeške pol terminatorske nakaze, pajkasti neprijetneži, motorčkaste konzerve iz filma, frčeči hunter-killerji in s chaingunom obešeni T-600, ki jih je proti koncu vse več. Orjaškega transformerjevskega mamojebca z velikega platna vidiš samo od daleč. Samodeji so po vrsti neumni kot noč, da je pa res, da s frontalnim napadom ne storiš dosti, saj počasni, okorni Connor pod ognjem hitro umre. Zato se je treba v slogu Gears of War, ki jih Salvation ne le kopira, temveč klonira, skrivati v naokoli bogato razmetanih zaklonih, se premeščati med njimi, kukati ven, streljati ter se skrivati nazaj. Večina konzervnikov je oklepljena, tako da jih je treba bodisi pobiti od zadaj, kjer so ranljivi, bodisi jim najprej načeti oklep z eksplozivnim sredstvom in potem brez milosti zrešetati dele, ki se obarvajo rdeče.

No, kljub temu, da ne padajo kot muhe, imajo sovražniki bolj malo šans za preživetje, ko dojameš mehaniko igranja. Da bi jo, se je treba najprej nehati sekirati, da si za to govno odštel denar oziroma zanj potratil pasovno šir ..., ee, čas. Potem je na mestu odpis kakršnekoli naprednosti, kot so nelinearnost, skok čez tri centimetre visoke ovire in taktična dovršenost. Connorja sicer venomer spremlja nekaj sotrpinov (med njimi joškata mačka Blair Williams iz filma, s pravim glasom ino stasom), a poveljevati jim ni moč in v prostoru se postavljajo neumno kot igralci tretje slovenske nogometne lige. V vsaki mini bojni arenici trapaste jekleneže potrpežljivo razčefukaš na dobesedno enak, takoj dojemljiv in vedno zlahka izvršljiv način. Ena pot je, da jih streljaš frontalno, s čimer pritegneš njihovo pozornost, nakar jih od zadaj načnejo ali uničijo tvoji kolegi. Ker so natančni kot stormtrooperji iz Vojne zvezd, je to mukotrpen, nezanesljiv postopek. Druga pot pa je, da se počasi kot invalid z eno manjkajočo in eno gnojno nogo premikaš med zakloni ter odpiraš ogenj, ko ti sovrag pokaže nezaščiten del.

Ker lahko istočasno nosiš le dve orožji in ker streliva ni dosti, nekaj izziva ter zabave v tem resda je. Takisto je treba priznati, da proti koncu obstaja nekaj bojev, pri katerih celo nehaš smrčati. A vse skupaj je količkaj nezanikrno edinole na stopnji hard in (ne ali, in!) v co-opu na istem računalniku oziroma konzoli, kar igra podpira na razdeljenem zaslonu. Tu nekako gre, če si odpustljive sorte in nimaš pametnejšega dela. Karkoli drugega, se pravi easy ali medium v samotarski ali sodelovalni kampanji, je zaspano enolična, vobče apnasta potrata ohrnih šestih ur. Te bi dosti bolje izkoristil, če bi na sekretu zamišljeno sral, kar so GRIN pri rutinskem klamfanju tega mimosunka večinoma tudi počeli.

***Sneti** je deležen še enega izbljuvkastega špila s Terminatorjevo licenco. Kakšno presenečenje.*

32 mogoče okej, če izklopiš možgane, pričakovanja, okus in nadlediščno železo (ta izloča adrenalin) ✔
enolična ✖ kratka ✖ ziheraška ✖ brez dodane vrednosti ✖ bedna zgodba ✖

GRIN / Warner Interactive

The Tomorrow War



Spopadi znajo biti masovni, z udarjajočimi se megaladjami. Toda občutek se nikoli ne približa epskosti Freespaca.



Površja planetov so grozno generična in nudijo izjemno nizko vidno razdaljo. Izkušnjo ubija tudi odsotnost urbanih struktur.



Postranska opravila, kot so rudarjenje, transport in trgovanje, niso prosta izbira, marveč si vanje zaradi premočrtnosti prisiljen.



Notranjost ladij in postojank je razdeljena na polstatične sobane, v katerih lahko sučeš pogled, premikati se pa ne moreš.

Preklemani Rusi. Z njihovimi špili je vedno enako. Naumijo grandiozno zasnovo in jerbas inovativnih prijemov, vse skupaj stlačijo v nekaj napol igralnega, nakar jim zmanjka vodke in/ali potrpljenja za loščenje. Kaj drugega torej ostane igralcu kot rjutje "ZAKAAAJ?!?" in priseganje maščevanja vsem poduralskim programerjem?

Jutrišnja vojna, tretjeosebna vesoljska simulacija s priokusom trgovanja, niti za ped ne odstopa od tega preizkušenega slovanskega modela. Najprej te zrajca s silnim potencialom, ki ga je dovolj že v ozadni zgodbi. Špil se napaja iz istoimenske knjižne trilogije dvojice mladih, v Rusiji proslavljenih avtorjev Jane Botsman in Dimitrija Gordevskiga. Pripoved o 27. stoletju, ko ljudje poselijo dobršen del galaksije in se znajdejo na robu vojne s separatističnimi Konkordijci, po zasnovi sicer ni nič posebnega. Je pa s stališča igričarskih univerzumov nadpovprečno razdelana in bogata. Posebej obetavno je dejstvo, da so se avtorji pri podajanju odločili za enak princip, kot ga je njega dni ubral Wing Commander 3 – med misijami se šetaš po mamaladji oziroma postojanki, srečuješ čuda ljudi in stvorov ter z njimi besedičiš. Tak pristop je v današnjiku tekstovnih oziroma v najboljšem primeru filmskih epepejev med stopnjami prav osvežilen.

Nadvse fina je tudi igralna premisa. Babuškarji so se namenili izdelati orenk vsemirsko smiluacijo z vsem pripadajočim, celo z inercijo. Ta je v vesoljščinah redka žverca, saj je nismo videli že od prastarega I-Wara. Škoda, saj letenju doda občutek realnosti, ki je dostikrat na mestu. Takisto je as spodobno veliko vesolje, ki je povezano ter celovito v pravem pomenu besede. Pri tem ne ciljam na letenje skozi črvinska vrata, ki je prisotno, kajti to smo izkusili že v morju naslovov, nazadnje v seriji X3. Nak: posebnost Vojne je brezšivno prehajanje med letenjem v vesoljski črnini in po atmosferi planetov. Saturnu slična gruda je denimo od daleč videti kot krogla s teksturo obročev, a če priletiš dovolj blizu, uvidiš, da slednje tvorijo tisoči trirazsežnih asteroidov! Nadaljnji spust te najprej popelje v plast oblakov in nato do površja. Vse to brez vmesnega nalaganja, Ker so tarče posejane tako po vsemirju kot zemljici, TWjevo vesolje deluje zares globoko.

Toda, ampak. Utvare o dobri igri se razblinijo tako hitro, da niti ne vem, kje začeti z jadikovanjem. Zgodbovno ozadje kazijo amaterski glasovni igralci, ob katerih podivjani nemškutarji iz Aquanoxa izpadejo kot holivudske zvezde. Tako posiljenega branja teksta nisem sluhal že dolgo. Fabuli usluge ne dela niti popoln manko veščine podajanja. Rusi se ne zavedajo, da tridesetsekundni premori v sekvencah ubijajo tempo in da je včasih primerno pojasniti, zakaj v vsaki drugi misiji klestiš novo vrsto vesoljčkov. Odsotnost talenta se kaže tudi v misijah, ki ne uspejo motivirati, po težavnosti skačejo med trivialnostjo in nemogočnostjo ter so povrhu strašansko dolgočasne. Po kakih petih nalogah se mi je dremalo, kar se mi v špilih ni zgodilo ... hm, nikoli! In to v glomazni igri, ki vsebuje več kot trideset odprav. Potem je tu praktično neobstoječa umetna pamet rokomavhov. Nepridipravi se zanašajo na enake in predvidljive vzorce. Še največkrat sem guznil zaradi njihovega blaznega manevriranja: najljubša poteza jim je ustavljanje na mestu, da se zaletiš vanje. Argh!

Namečkoma je igra skrajno premočrtna, kar je težava, ker Vojna kar kliče po odprti, privateerski zasnovi, ne pa žličkastemu podajanju vsebine v slogu odpri usta in reci aaa. Eno misijo denimo klatiš asteroide, v naslednji zaradi vratolomnega zgodbovnega zasuka pilotiraš glomazno transportno ladjo, nato sedeš za krmilo bombnika ... Izbire nimaš niti nad selekcijo drugače številnih in raznolikih plovil.

Kresnici nista niti letalni model in vmesnik. Prvi omogoča preklapljanje med arkado, poenostavljeno simulacijo in hardkorovskim inercijskim modelom, bil pa bi dokaj kul, če se ne bi karjole v vsakem primeru obnašale plavajoče in kravasto. Posebej težavni so bombniki, transportne kante in slične težke beštije, med pilotiranjem katerih malodane zašvicaš. Nadzor je posebej nemogoč z miško, katere gibanje je omejeno na sredinsko okence naglavnega prikazovalnika in ne na celotno sliko. Zadnji žebelj v krsti je dvojni vmesnik po zgledu X3, kjer s pritiskom na preslednico preideš v miškarski način za ogledovanje kart, odpiranje nalog in slično. S tem načeloma ni nič narobe, vendar je zadeva v Jutrišnji vojni nepotrebna. S pametno organizacijo prikaza bi vse potrebne informacije zlahka zbrali na osrednjem zaslonu.

Nič, Tomorrow War je še ena v vrsti napol končanih ruskih iger, za katerih igranje – kaj šele nakup – moraš biti resno moten. Ognite se ji v širnem loku.

***Luni** upepeli še eno rusko polomijo in jim pošlje račun za plin.*

33 gladko prehajanje med vesoljem in površjem planetov ✔ dolgočasnost misij ✖ slabo podajanje zgodbe ✖ po nepotrebnem zapleten vmesnik ✖ slab občutek med pilotiranjem ✖ neobstoječa umetna pamet ✖

Crioland / 1C Company

Puzzle Kingdoms

Osel Sneti dela ia-ia-ia in obžaluje dvajsetaka, ki bi ga lahko porabil za manikuro kopit.

58 v temelju kul miks razmišljanja in sreče ✔ sprva obetavna … ✔ … a se ne razvije ✖ spalno enolična ✖ nazadovanje glede na Puzzle Quest ✖

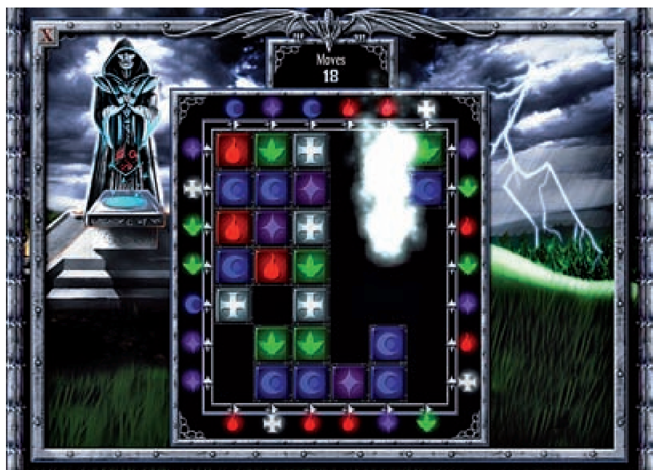
Infinite Interactive / ZOO Publishing

Orkodindijo, spet so me nategnili! Tako slastna je bila s frpjkami navdihnjena miselnica Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (Joker 172, 88), da mi njen odmev vedno znova razveže denarnico. Zato sem med prvimi na dan izida kupil Puzzle Quest: Galactrix (J188, 50), ki se je nato izkazal za gnilega purana, in za dobro mero še pričujoči Puzzle Kingdoms, nadaljevanje, ki se je na lepem pojavilo na Steamu. A čeprav je PK boljši od Galactrixa, mu manjka do majestetičnosti prvenca.



V Galactrixu je bilo poca zaradi invazije simbolov z vseh strani plošče preveč. Kingdoms so po tej plati boljši, saj kosci padajo le od zgoraj, tako da je ravnotežje iz Puzzle Questa zopet približno doseženo.

Sprva je reč obetavna. Znajdemo se v podobnem tolkienovsko-warlordovskem okolju kot v PQ, v vlogi kraljeviča, ki se ubada z grozovito sušo. Za njo stoji Nadvse Zlobni Pošastek, na mladeniču pa je, da osvaja dežele, s tem zbira čarobne škatle in jih uničuje pri svečenicah. Tako se iz ptičje perspektive svaljka po risankasti karti celine, ki jo tvorijo kraljestva ter utrdbe. Nekatere simbolizirajo vstope v dežele, ki jih nadebudnež osvaja (te so videti enako, le da so bajte malo drugačne), druge templje, v katerih uničuje skrinjice, dobiva novo robo in rekrutira vojščake. Dotični ga spremljajo v bitkah in so podložni heroju, ki jih vodi iz ozadja in od tam meče čarovnije. Toda če umro vsi bojevniki, je poražen tudi on.



Uganke, kjer je treba docela očistiti ploščo, so najboljši del Puzzle Kingdoms. Ko skupki izginejo, za sabo pustijo prazen prostor, skozi katerega se nov simbol neovirano zapelje. Treba je predvidevati in razmišljati.

Boji potekajo v izmenah na 2D plošči, razdeljeni na kvadratna polja, na katerih so simboli šestih oblik in barv. Te je treba s premikanjem celotnih vrst levo, desno, gor ali dol razporejati v linije oziroma gruče, v katerih se dotikajo najmanj tri. Ko se to zgodi, skupek izgine in da energijo tvojim bojevnikom ali junaku, od zgoraj pa priletijo naključni novi kosi. Ko eden od bojevnikov zbere dovolj energije iz odstranjevanja simbolov, lahko napade in tolovajem na drugi strani prizadeja toliko poškodb, kot pove njegova MTGjevska vrednost napada. Čuje se kot varianta Bejeweleda, in tudi je, tako kot Puzzle Quest, le da tu premikaš celotne vrste. Poleg tega na koncih linij vidiš, kateri bo naslednji simbol, ko ga uporabiš, pa ga nadomesti naključen. S tem je poskrbljeno za razmišljanje, hkrati pa je prisotna merica sreče, ki je PQ naredila tako nepredvidljiv in nalezljiv.

Dolžina kampanje je precejšnja in nekaj časa je videti, da je kompleksna. Nove dežele prinašajo sveže vrste bitij, predmete in uroke. Vse to dobiš, če področje osvojiš in nato v zameno za zlatnike rešuješ puzle. V njih je treba očistiti ploščo v neomejenem ali omejenem številu potez ali časovnem roku eliminirati zadano količino sličic. Opremljeni predmeti po frpjsko dajejo bonuse (večja verjetnost zaščite pred napadom in podobno), uroki pa imajo različne efekte, od napada na sovraga do preoblikovanja simbolov. Bitja označujejo različne vrste in količine mane ter vrednosti obrambe in napada. Ni vseeno, kdaj se odločiš za juriš, saj tvoji bojevniki prejmejo bonus, če napadejo v eni izmeni, in postavitev enot ima smisel, saj vitezi in ogri spredaj ščitijo lokostrelce zadaj. Sproti dobivaš nove heroje različnih poklicev, ki nabirajo izkušnje in si izboljšujejo statistike. Nasprotno borci sami EXP ne dobivajo. Če kak crkne in v boju nato zmagaš, za majhen denar v katerikoli prijateljski utrdbi kupiš novega.

A izkaže se, da so skoraj vsi ti okraski prazne marnje. Kar se taktike tiče, spredaj daš mišičnjaka in zadaj lokostrelca ter poskrbiš, da so iz različnih družin mane. To je to. Več herojev je nesmisel, saj en sam s priložniki zadostuje za učinkovit krepot vsega, kar ti pride na pot. Niti enkrat v vsej igri mi ni bilo treba zamenjati enega samega heroja, uroka ali kosa opreme, ne glede na to, kaj sem srečal, skozi levji delež vsebine pa sem se prebil z enakimi vojščaki. V Puzzle Questu je bilo treba mešetariti z oveski in orožji, bildati in podobno – tega v Kingdoms ni. Prav tako je erpegejsko napredovanje junakov sila omejeno in težav z denarjem ni. Daleč najbolj očitna in uporabna taktika je 'mana denial', prilaščanje simbolov, ki bi nasprotniku polnili energijo za napad. Coprnije so le popestritev, pri tvojih borcih pa moti, da ne moreš izbrati cilja napada. Umetna pamet je v redu, a enaka iz dežele v deželo in z naraščanjem tvojih spretnosti vse manj izzivalna, dočim so šefi in ekstra monstrumčki v stranskih templjih patetični. Miselni orehi za dobivanje robe in uničevanje škatlic so neprenehoma iste težavnosti. In tu je zgodba, ki podobno klišejska in enostavna kot v Puzzle Questu, vendar ji manjka delanja norca iz same sebe, ki je v slednji igri dajalo vedeti, da se avtorji zavedajo njene hecnosti.

Ker je osrednja kampanja tako duhamorna, gre po gobe večina nalezljivosti, ki je krasila PQ. Še najbolj zanimive v njej so uganke s čiščenjem plošče, ki so v glavnem meniju dostopne tudi posebej. Ko se čez urico ali dve iztrošijo, saj ravno komplicirane niso, ostane večigralstvo, ki pa ne podpira ničesar več od izmenjavanja za istim monitorjem. Ne le, da v tretje niso udejanjili spletnega multija, kot se spodobi, temveč so ubili še tistega skozi vpisovanje IP-številke!

Devetnajst evrov, kolikor za Puzzle Kingdoms hočejo na Pari, je vsaj za polovico preveč, naslednjega špila iz serije pa gotovo ne bom šel nabavljat na vrat, na nos. Dvakrat sem bil na ledu in namesto iz ust mi korenje štrli iz riti, oslu.



Da! Treba ga je uničiti, ker je zloben in dela sušo! Bolj po kopitu narejena fabula ne bi mogla biti. Avtorji ponekod kažejo zavedanje, kaj je šlo v Galactrixu narobe (simboli v časovno omejenih puzlah zdaj izginevajo hitreje), drugod pa ponavljajo iste napake. Aja, muzika je luštna.

Velvet Assassin

Vojne rodijo mnoge junake. Nekateri se zapišejo v zgodovinske anale, druge, recimo nekega psa Luxa, poveličajo zgodovinarji, spet tretji utonejo v pozabo. Ena takih je bila Violette Szabo, angleška tajna agentka, ki je leta 1944 pomagala francoskim partizanom v boju zoper okupatorja. Komaj 23-letna mamica, ki jo je doma čakala dvoletna hčerka, je sodelovala pri sabotaži železnic, mostov in komunikacijskih povezav, dokler je Nemci po nesrečnem naključju niso 10. junija dobili med rutinskim preverjanjem avtomobila. Mladenka ni klonila pod mesarskim izživljanjem, zato so jo vtaknili v nek delovni lager, kjer je preživela pol leta težkega dela in stradeža. Usmrtili so jo 5. februarja 1945, v času, ko je bil Tretji rajh že na kolenih. Z malo več sreče bi punca dočakala konec vojne, tako pa nanjo spominjata en cel film izpred štiridesetih let in knjiga Young Brave and Beautiful, ki jo je predlani dokončala njena hči Tania. Temu skromnemu opusu se je zdaj dozdevno pridružila še tiholazna igra, pri čemer pa gre poudariti, da dogodki v špilu nimajo kaj prida – če sploh kaj – povezave z zaresno agentko. Bolj je rabila za navdih in ne za konkretno predlogo.



Pogruntati je potrebno stražarjevo skriptano pot, nato se mu splazimo za hrbet in ga pičimo.



Redko najdeni morfij upočasni dogajanje in deluje kot klic v sili. A le, če je sovražnik en sam.



Dokumenti, atentat, razstrelitev – ne glede na cilj so poteki nalog podobni. Enako velja za okoliš: zaklonišči hodniki, kanalizacija, hodniki kripte ali nadzemski labirinti zaprtih vrat, prostorov in zabojev.

Protagonistka je specialka Viollete Summers, ki nezavestna leži v francoski bolnišnici in se spominja svojih preteklih podvigov. Igranje, ki ga občasno prekinjajo trenutki osveščenosti, je retrospektivno in temu je prikrojeno delirijsko, razdrobljeno podajanje zgodbe. Plus točka za vernost vzdušja, saj imaš dejansko občutek, da ti pripoveduje nekdo, ki je nafilan z zdravili in ne docela pri sebi, a hkrati minus za privlačnost in razumljivost. Zanimiva ideja, ki gre vkup z okvirno zasnovo, je tudi uporaba injekcij z morfijem, ki predstavljajo kao luknjo v spominu, v praksi pa nekakšen 'bullet-time'. Tedaj se pojavi Vijolica v kombineži, se v počasnem posnetku sprehodi do Hansa, ki bi jo drugače opazil, in mu razpara drob. Opisjko-pripovedovalna zamisel bi se najbrž zdela čisto posrečena, ako bi bil igralni del soliden. Vendar pač ni. Je že tako, da šunjačina od dizajnerjev zahteva več izkušenj in spretnosti kot ramboidna arkada, kajti tanka je črta med uživantskim izzivom in najedalnim ponavljanjem. Baržunasta ašašinka je žal nagnjena dosti bolj v slednjo stran.

V dotični zvrsti pričakujem različne poti do ciljev in razgibanost pristopov v raznolikih misijah. V tej igri ni ničesar od tega. Nivoji, ki po labirintastem, hodniškem videzu bolj pritičejo kaki podzemni frpjki, so premočrtni, dolgočasni in ponavljajoči se, pri čemer tekom celotnega špila nisem našel nobenih alternativnih rešitev. Vseskozi, najsi gre za skladišče goriva, pariško ulico, pristanišče ali varšavski geto, sem se na enak način plazil po sencah blodnjaka, se skrival za enakimi nepreskočljivimi zaboji, izklapljal enake radijske tranzistorje, uničeval enake varovalke, požvižgaval, kukal skozi ključavnice in, najbolj bistveno, plazeč od zadaj rezal vratove Švabom. Enkrat sem se preoblekel v gestapovko, dvakrat ali trikrat sem na koncu naloge našel šibrovko za ognjeno prebitje na varno in sem ter tja sem koga elektrificiral ali mu sprožil granato za pasom. In to je bilo to. Možnih 'akcij' je manj kot ducat in mehanika igre je na ravni spectrumovega The Great Escapa. Stražarji imajo robotski vzorec premikanja, ki ga je treba naštudirati, občasno do sekunde natančno, in nikakršne inteligence. Čeprav je trupla moč vlačiti za vogale, to načeloma ni potrebno. Najdeni kadavri in izstreljeni rafali namreč ne sprožijo alarmov, ki bi zaradi kravtskega navala pomenili takojšen game over, marveč v najslabšem primeru naredijo preostalega vojaka ali dva za nekaj časa sumničavega. Da se strasti pomirijo, je dovolj nekaj časa ždeti v temi ali zapustiti lokacijo. Ironično je, da se igra po drugi plati trudi biti 'osebnejša' z mimogrednimi pogovori med soldati (v nemščini), s pismi, ki neobvezno ležijo naokoli, in proti zaključku tudi z nekaterimi bolj 'čustvenimi' prizori. Na žalost ti poskusi zbledijo ob splošni robotiziranosti, matematičnosti (v senci si neviden, v nesenci si povsem in takoj viden ...) ter neživljenjskosti oziroma nerealističnosti. Krovnega mnenja ne popravijo niti skriti zbiralniški predmetki, ki dajo dodatne izkustvene točke, s katerimi Frjolčnici višamo vzdržljivost in hitrost. Zlagal bi se, če bi igri pripisal pretirano težavnost, vsekakor pa je skrajno zatežena, dolgočasna, omejena in prav nič zabavna. Davna Prisoner of War in Great Escape sta kljub nebleščavosti dosti bolje opravila drugosvetovnovojno tiholazenje, dočim so serije Hitman, Splinter Cell in Commandos proti temu nič manj kot vesoljci.



Drugi klic v sili so prav tako redke pištole oziroma krogle. (S trupel se jih ne da pobrati.) Strel v glavo ubije, drugam le rani. Uporaba ni sporna, saj za razliko od sorodnih iger, kjer je skozi nivo najbolje priti s čim nižjim števcem trupel, tukaj velja le odstranitev vseh vermahtovcev na poti. Je pa res, da zahrbtni zakoli prinesejo več pik.



Koliko točno je nalog, ne vem, saj ni nikjer spiska oziroma možnosti ponovnega preigranja posamezne. Ene deset, bi rekel. In v nobeni se ne sleče.

V leder napravljena LadyFebola zehaje in z očmi zavijajoč reže goltance zabitim čeladarjem.

44 Nemci govorijo nemško ✔ slabo zamišljene naloge ✖ premočrtnost in enoličnost ✖ robotskost, nevernost in umetnost ✖ obča neprivlačnost ✖

Replay Studios / SouthPeak Interactive

The Sims 3

Navsezgodaj vstaneš in krmežljavih oči odkolovratiš do stranišča, kje se mastno podelaš. Čeber prebranca za večerjo ima pač svojo ceno. Sledita jutranje razgibavanje v elektronskem ritmu in zajtrk iz kosmičev z jogurtom. Hitro napoči ura za odhod v službo, kjer ti poslušanje šefa skrajša življenjsko dobo za dva odstotka. Za protiutež se kasneje sprostiš z ribarjenjem v bližnji mlakuži. Tri tone ujetih somov je preveč za hladilnik, zato jih nekaj odstopiš sosedu. Dodatno srečo imaš s tem, da na bližnjem vrtu odkriješ velik kos meteorita. Lepo bo pasal zraven vhoda v bajto. Židane volje se zvečer odpraviš na kolegovo zabavo, kjer izdatno presenečen nad sabo brez kakršnegakoli razloga zažvališ največjo gnusobo. Zmeden in osramočen se odpraviš do doma in ugotoviš, da je tam, kjer je nekoč stal bazen, sedaj teniško igrišče. To ne more biti res! Od razburjenja te spet prime na sekret, a vrat, ki so nekoč vodila tja, ni več. Je rožnata stena. Vsa hiša ima sedaj rožnate zidove... in samo zidove, ker so tudi vrata, skozi katera si malo prej raztreseno pritekel, izginila. Kaj vraga se dogaja?!

Malo me je zaneslo, a igranje poveličevanega tamagočija, kar je serija The Sims že od začetka, pokaže, kako lahko se je navezati na navidezne osebnosti. Oziroma se nad njimi izživljati, četudi zgolj iz radovednosti. Virtualna bitjeca Simčki so namreč tako nedolžno življenjski in človeški, da jih enostavno moraš vzljubiti. To se ti pripeti samo od sebe, ker jim slediš praktično vsako sekundo njihovega življenja. Vez se v The Sims 3 začne oblikovati že pri simpatični kreaciji lika. Ta premore zvrhano mero opcij predvsem za izdelavo obraza in oblačil. Luštno je, kako je avtorjem uspelo s samo nekaj drsniki zaobjeti toliko možnih frisov. Videl sem sicer dosti obsežnejše spiske obraznih detajlov (monobrow je denimo le ene sorte, šmrc), toda opcij je nekaj več kot v dvojki in z malo potrpežljivosti je moč ustvariti lik, ki ti bo dejansko podoben. Vsaj od daleč, no. Manj izbire je znova pri postavi. Obstajata le sliderja za debelost in mišično maso, tako da je stasitega dedca s pivskim trebuhom težko napraviti. Zavaljen kot prašič ali nič! Spisek oblačil je vnovič obsežen kot le kaj, orodje za barvne vzorce pa močnejše od tistega v Sims 2, zato ni opravičila, če vaši liki izgledajo kot klošarji. Razen če to ni namerno. Preden Simčka spustimo v svet, mu je treba izbrati do pet osebnostnih lastnosti (traits), ki so v trojki novost. Določajo talente in nagnjenosti, ki bodo krojili obnašanje in želje, segajo pa od depresivnosti do brezupne romantičnosti. Žal sem med traiti zaman iskal sociopata – upam, da pride v ločenem dodatku.

Stvarjenju lika sledi vselitev in tu koj trčimo ob verjetno največjo razliko glede na Sims 2: mestece. Nič več ni nadležnega ločevanja na soseske, ki so jih mejili nalagalni časi za pripravo malice, saj zdaj živimo v eni sami neprekinjeni idilični obmorski naselbini. (Ko se priheftamo na linijo, si lahko zastonj snamemo še eno!) Svet je zato veliko bolj življenjski, med drugim tudi, ker se sosednji živelj razvija ter stara z nami. Simarji po mestu potujejo na različne načine in med transportom se čas ne ustavlja več, kot se je v predhodnikih. Malček pa razočarala, da v večino hiš v mestu, vključno s službo, ni mogoče pokukati in smo hočeš nočeš omejeni na ukazne menije. Igralcu so vse interesne točke, kot so prijatelji, služba in zanimivi kraji, hitro dosegljive na karti, ki omogoča preskakovanje med njimi. Še sreča, kajti kamera ostaja tradicionalno simovska, se pravi nekam lesena, in se zna med ročnim šibanjem po mestu zatikati. Mestece je poleg tega zaloga predpripravljenih gospodinjstev za tiste, ki jih izdelava lika straši. Na voljo je lep kupček oseb, od čisto normalnih mladih družin do bizarnih osebnosti v gotskih dvorcih in ljubezenskih trikotnikov. Tako lahko mirne volje izberemo izziv, ki nam v tistem trenutku ustreza, in se zleknjeni režimo prirejanju zabave ali si pulimo lase ob disfunkcionalni familiji.

Ko kupimo kočuro, lahko Simčki začno živeti, kot se spodobi. Lajf ostaja razdeljen na obdobja (dojenček, otrok, najstnik, odrasel, starostnik), vendar je moč staranje in življenjsko dobo v nastavitvah trojke močno prilagajati. Pri prehodih med obdobji osebki dobijo dodatne osebnostne lastnosti; nekatere izberemo sami, spet dojenčkove so odvisne na primer od tega, kako prijetno nosečnost je imela mama. Dodaten hec je, da se lahko zdaj preminuli v obliki duhov vračajo pozdravit bližnje in jim na verandi igrat postreščka. Čeprav dvomim, da so gostje prozornih prikazni vselej veseli. Naši navidezni podaniki se udinjajo elegantnemu sistemu želja in potreb, ki so ga glede na dvojko dodobra izpilili. Šte-


Pozitivne karakterne poteze omogočajo lagodno življenje, ampak to je dolgcajt. Malo multiple osebnosti in nevrotičnosti ne bo škodilo.



Kot velja za celotne Sims 3, je tudi pri grajenju vsega več kot poprej. Poleg ostalega je moč sedaj nekatere reči v svet vreči poševno.


Kljub čisto podivjanemu piratstvu so v prvem tednu prodali 1,4 milijona izvodov igre, kar je EAjev rekord. Je kdo v to sploh dvomil?


Nabavljamo lahko številne vrste živil in zbiramo recepte kot stara mama. Sestava hrane odloča o postavi, zato se bo babše zredilo ko pujs.



"Matr, si se zredila!" "Am, dragi, to je otrok." "Ahaaa, a tkole zgleda? Sem mislil, da je bolj človeški, pa to." "Še ni zunaj ..." "Aja."



"MUHAHAHAHAHAHA!! ... No, kako to izgleda?" "Superca, šef." "Briljantno, šef, še meni je padlo srce v hlače." "Prav filmsko, šef."



Kraji niso ravno velemesta z nebotičniki, a imajo vse pomembne institucije, od policijske postaje do bazenov in savne. Okej, bordela ni.



Simčke je moč s sveta spraviti tudi naklepno, nakar se utegnejo vrniti strašit svojega krvnika. Sicer pa prirejajo čajanke na britofu.

vilo osnovnih potreb, kot je futranje in zabava, so pošteno zmanjšali, Simčki pa jih znajo vse izpolnjevati čisto sami, tako da jih ni treba za roko voditi v kopalnico. V bistvu je količina svobodne volje zdaj izdatno nastavljiva in če radi pestujete brezmočne osebe, si lahko ustvarite Simčka, ki se bo spomnil samostojno ukrepati šele, ko mu bo od svinjarije v bajti šlo za življenje. Kaj torej preostane nam, če si zna gmajna prizveto sama pripraviti hrano, se zabavati in hoditi v službo ter spat? Je mar vse le špeganje naše najstniške Simčice v kopalni kadi, kar se itak ne da, ker golote uradno ni? Tu pride na vrsto napredovanje lika, ki je v primerjavi s Sims 2 bolj osredotočeno. Našim bitjecem se še zmeraj porajajo želje, katerih izpolnjevanje z naše strani ključno vpliva na njihovo uspešnost in počutje. Če imamo denimo tipčka z lastnostjo virtuoza, je kaj mogoče, da bo od nas hotel, da mu priskrbimo inštrumente in ga urimo v spretnosti z njimi. To mu bomo omogočili z denarci, ki jih je prislužil sam. Po drugi plati bo neizpolnjevanje hotenj vodilo v nezadovoljstvo, melanholijo, jezo in neposlušnost, kajti liki postanejo ob slabi volji manj odzivni ter kuhajo mulo.
Okej, to je imela že dvojka, vendar Sims 3 uvedejo konkretne cilje. Izbrane osebnostne lastnosti določijo poglavitne življenjske usmeritve naših likov, h katerim stremijo. Nemalokrat gre za karierne dosežke, na primer postati notorični gangster ali general, lahko pa tudi za čisto nedolžne reči, kot je biti lokalni prvak v šahu. Izpolnjevanje velikih zadatkov ne pomeni samo povečanega zadovoljstva, marveč pripomore k posebnim nagradam, ki so lahko materialne dobrine ali novi trait. Kakšne sorte so slednji, pove en njihov primer – jekleni mehur, ki odpravi potrebo po lulanju. Vse to ponudi zabavo in zadovoljstvo tistim, ki so se doslej začudeno spraševali, kaj folk vidi v Sims. Liki v trojki so vsaj za odtenek bolj frpjski, le da ne gre za klanje orkov, marveč pranje avtomobila, grajenje bazena in osvajanje vsega po spisku.
Srečoma to ne pomeni, da je igra zato utrpela pomanjkanje spontane hecnosti. Ta je od nekdaj zaščitni znak serije in trojka z goro odbite vsebine ne razočara. Koga brigajo karierni dosežki, če se lahko od srca narežiš, ko Simček zaradi nespretnosti pade v bazen ali spotakne svojo simpatijo med plesom? Prav presune te, ko se zaveš, kakšen uspeh je Wrightu in kolegom uspel s samim konceptom simulacije življenja. Resda je marsikateri element zelo popreproščen, a pristnost je sedaj na taki stopnji, da od Simčkov na zaslonu že kar pričakuješ življenjsko obnašanje in samo čakaš, s kakšnimi nepredvidljivostmi te bodo presenetili. Posebej navduši napredek pri govornem sporazumevanju, saj lahko tlačančke vodimo po razvejani mreži odgovorov, ki lahko pripeljejo bodisi do vroče noči v postelji, bodisi do kolena v jajcih. Možno je malone vse, od romantičnega spoznanja prihodnje družice v knjižnici do gradnje lastnega laboratorija, v katerem izvajamo neizrekljivosti.
Na svoj račun bodo prišli tudi tistih, ki jih radujeta opremljanje prostorov in gradnja. Svojim likom lahko naredimo brunarico ali velerezidenco s petimi garažami, pristajališčem za helikopter in omaro, polno čevljcev Manola Blahnika. *(Sem vedel, da si metro! –Sneti) (Ne, sem pa malo retro. –Aggy)* Orodja so močnejša in obširnejša kot v predhodniku in prijetno sem bil presenečen zlasti nad urejanjem terena ter možnostjo, da predmete končno postavljamo izven orientacijske mreže. Je pa sistem še vedno omejen na predpripravljene elemente. Poljubno je le postavljanje podlage in sten, zato ne iščite možnosti, kot jih denimo premore Second Life. Prav tako je treba zopet improvizirati pri kletnih prostorih. In tu pridemo do najresnejše zamere – zelo prozorno je, da so tudi The Sims 3 že v štartu nastavljeni tako, da bo založnik služil z dodatki. Zaman boste iskali domače živali, spreminjajoče se vreme in podobne reči, ki so jih sčasoma pridodali dvojki, ker je to pač nekaj, kar bomo dobili v eni od štiriintridesetih plačljivih razširitev. Že ko greš na splet, koder je moč poleg deljenja Simčkov, hišic in videov z drugimi kupovati dodatno opremo (ob igri dobiš 10 evrov bonusa), vidiš, da je kupljivo vse z izjemo enega meseca. Ni baš lušten prizor, še posebej v luči dejstva, da je pred teboj predvsem zelo izpiljen in zrejen predhodnik, ki ne pomeni takega skoka, kot ga je dvojka proti enici. Tudi videz od dvojke loči predvsem boljša osvetljava, medtem ko je špil od daleč skoraj tak kot predhodnik. Se pa odkupi s simpatičnimi animacijami in mojstrsko izvedenim govorom. Simci še vedno žlobudrajo v svojem luštnem jeziku in le pazite, da ne boste kolegu zunaj nenadoma odzdravili z "Babaluu!"
Osredotočanje igranja na želje naših virtualnih bitjec v Sims 3 je daleč od nakljućnega. Ravno ob njih se zaveš, kako brezupni sužnji svojih idealov in potreb smo in kako njih izpolnjevanje vpliva na dobro počutje tako Simovcev kot nas samih. Če kaj, ravno zadovoljena želja v nas naseli toplino, in dejstvo, da Sims posnemajo najbolj vsakdanje pripetljaje, je najbolj zaslužno za uspeh serije. To, in pa tista nedolžna simpatičnost ter otroška varnost. Grdobije sicer so, a skupno vzeto jih je dosti manj kot pozitivnih reči in ves svet daje nadvse dobrodušen, optimističen občutek. V simčkasti dimenziji je sreča preprosta stvar. Ni čudno, da bi rad zbežal vanjo.

***Aggressor* uživa v majhnih rečeh. Recimo vožnji v službo s helikopterjem.**

86

dodelan razvoj lika in življenjski cilji ✔ igriva simpatičnost ✔ množica vsebine ✔ dodelano mesto ✔ neprelomna napram predhodnicam ✖ rezanje vsebine zaradi zaslužkarstva ✖ lesena kamera ✖

EA Play / Electronic Arts

Bi ga imeli?

1. prodajte starega
2. izberite novega

IMAMO PRAVO PONUDBO ZA VAS



Bolha d.o.o., Stegne 11a, 1000 Ljubljana

Elven Legacy



Ozemljem ne bi nič škodilo, če bi bila večja. Seveda bi bilo v tem primeru nujno sorazmerno povečati število potez. Pričakovali bi tudi višjo omejitev števila lastnih enot, saj sovražnikove kar gomazijo.

Elven Legacy tako kot njegov predhodnik Fantasy Wars (J175, 82) temelji na prastarem žanru poteznih strategij, kjer nasprotni strani izmenično premikata svoje enote. Tako nekako kot šah, le da imamo opravka s samosvojimi značilnostmi terena (gore, močvirje, urbana področja) in raznolikimi enotami, od osnovnih platfusarjev do mogočnih čarodejev. Igranje spomni na Heroes of Might & Magic, toda ozemlja so manjša, ni ukvarjanja z ekonomijo in upravljanjem mest, za bojno polje pa rabi kar ves zemljevid, razdeljen na šesterokotnike. Masaker zato poteka po sistemu kamen – papir – škarje, kjer je taktično razporejanje enot ključnega pomena. Na hrib postavljen lokostrelec bo imel odločilno prednost pred hitrim konjenikom v dolini, za zidovi skrit kopjanik bo zlahka branil položaj pred hordo zombijev, ki napredujejo s travnika. Neupoštevanje tega vodi v štalo.

Načinov igranja je več. Poleg omejenega nalinijskega udejstvovanja in sedmih samostojnih scenarijev Elven Legacy nudi več kot spodobno kampanjo z osemnajstimi nepremočrtnimi misijami, vključno z bonusnimi. Te se odklenejo, če določene glavne naloge končamo v omejenem številu potez, ki jih že itak kronično primanjkuje. Posebej globlje v igri zato sistematično prečesavanje ozemlja ni mogoče, saj za kaj takega enostavno ni dovolj časa. Škoda, da je zgodba v kampanji, ki jo povezujejo debilni dialogi, resno zmedena. Deželo Eolio pretresata anarhija in nasilje, po njej rovarijo skupine neživih, bande ogrov, lopovi in organizirani zanesenjaki. Sami smo postavljeni v vlogo vilincev z junakom Sagittelom na čelu, ki iščejo domovino, relikvije, izgubljen ponos ali nekaj takega, pri tem pa ne izbirajo sredstev. Iz tega sledi, da imamo opravka z nabirko novih enot in herojev, s katerimi preigramo večino igre. Stari, že videni v Fantasy Wars, nastopajo pretežno kot začimba v nekaterih scenarijih.

Poleg lastnih ostrouhcev srečujemo predvsem smrtkote, škrate, zmaje, nove nabore odpadniških človeških enot in leno, a vedno neugodno orčjo zalego. Zato je vdelanih kar nekaj novih čarovnij in dodatnih sposobnosti, kot so podaljševanje dometa lokostrelcev in bombardiranje celotnega področja. Najbolj temeljna enota so vilinske mečevalke, ki se jim pridružijo ranljivejši lokostrelci (ti znajo napasti polje dlje), hitri jezdeci jelenov in balonski gnjavatorji. Kasneje dobimo nevidne izvidnike, metalce urokov in nadmočne junake, katerih izguba praviloma konča igro. Tako kot v Fantasy Wars imajo vsi vnaprej znane bojne, obrambne, transportne, strelske in druge zmožnosti, ki jih nadgrajujejo s pridobivanjem izkušenj ter kopičenjem čudodelnih predmetov. Za zmago je treba ponavadi osvojiti določeno polje oziroma polja in/ali pobiti nasprotnike. Izpostaviti moram precej agresivnejšo umetno inteligenco kot v predhodniku, poleg česar so valovi nasprotnih hord neštevilni, število naših bojevnikov pa je omejeno. Bleščeče zmage na privzeti težavnosti so brez resnih izgub izkušenega kadra zato praktično nemogoče in igranje na nižjem nivoju je vsaj v prvem skozihodu malodane nujno. Od novosti naj navedem še bolj zlošččeno grafiko v približanem pogledu, kjer je občutek boja za tovrsten špil izjemen. Zlasti ko začno vsevprek frčati ognjene krogle.

Kar se tiče splošnega videza in načina igranja, je Elven Legacy bolj kot ne enak predhodniku. Vmesnik ostaja enako prijazen in zunanjost barvita, le da se v oddaljenem pogledu izgublja preglednost, zaradi česar je nadzor dogajanja težji. Graja pa leti na površni, žužkasti učni scenarij s komentarjem na pol v angleščini, na pol v ruščini. Dobro, da je moč špil hitro dojeti tudi brez njega.

Kljub očitanim pomanjkljivostim in dejstvu, da je novosti glede na predhodnika na splošno premalo, Elven Legacy ni šoder. Res bi ga lahko tržili kot samostojen dodatek Fantasy Wars, a ker tovrstnih šesterekotniških poteznic na trgu še vedno manjka, mu tega ne moremo preveč zameriti. Še več, upamo na kako nadaljevanje!

Vilinke povabijo Yohana medse, da jih povede v boj s svojim bat ... eee, bridkim lokom.

71

simpatična potezna strategija ✔ model pridobivanja izkušenj ✔ prijazen barvit videz ✔ dobro zastavljena kampanja ... ✔ ... brez razumljive zgodbe ✖ premalo novosti ✖ polovičarski učni scenarij ✖

1C / Paradox



Določene leteče enote sčasoma pridobijo zmožnost bombardiranja področij. Zelo uporabno za redčenje sovražnih vrst, ki nas oblegajo.



Čaranja je več kot v Fantasy Wars in uroki so bolj raznoliki. Nič hudega slutečim sovragom lahko po novem recimo zarjavimo orožje.

Tunnel Rats

Uwe Boll redno dostavlja filme, posnete po licencah špilov. A tokrat se je pripetilo obratno, saj smo dobili igro po enem Uwejevih novejših (zanič) muvijev, 1968 Tunnel Rats (glej slikosuk). Gre za prvoosebno streljačino v vietnamski vojni, narejeno po zgledu starega češkega naslova Vietcong, ki je bil seveda dosti boljši.
Igraš kot brezimen ameriški soldat, ki se ove sredi džungle. Že v prvih minutah spoznaš, da je nadzor lesen in merjenje docela nenatančno. S tako popotnico tekaš po džungli in se plaziš skozi rove, vseskozi pa te oblegajo valovi Vietkongovcev. Ti so natanko dveh vrst: eni te v tunelih zalezujejo z noži, drugi te z nadčloveško natančnostjo z dveh kilometrov rešetajo skozi gosto podrastje. Umetna pamet daje misliti, da ubogi opankarji proti slaboritnim Američanom niso imeli šanse, čeprav nas zgodovina uči drugače.
Igranje je zavoljo brezzvezne akcije in enoličnega okolja tako nadvse tlačansko, kar z eno tečnih, ponavljajočih se enovrstičnic lepo povzame sam junak: "Aim, shoot, repeat. Aim, shoot, repeat." Vihtimo sicer ducat orožij, od mačete prek več sort pušk do metalca plamenov in težke podporne strojnice, a razen slednje nobeno ne nudi morilskih užitkov, predvsem na rovaš kilavega merjenja in vsesplošne bednosti. Razvijalci so skušali početje popestriti s pastmi, ki skrite prežijo na nepozornega igralca. Tako moraš vselej imeti oči na pecljih, če nočeš hitro podleči kaki prikriti nemarnosti. Za ogib nekaterim zankam je dovolj, da jih odkriješ, medtem ko je treba druge onemogočiti. To storiš v zoprni, repetitivni mini igri, kjer je treba pravočasno pritisniti gumb, kar često ne uspe. Taki ceneni crkoti so vse prepogosti in ob nezmožnosti shranjevanja položaja botrujejo neznanskim frustracijam. Nadaljevalne točke so namreč postavljene brez vsakršnega posluha, saj so enkrat oddaljene pet sekund, drugič deset minut, kar ob nemogočih pasteh hitro preide v uro ponavljanja istega dela. Za nameček se v gozdu in krtovi deželi hitro izgubiš. Sicer ti pod zemljo pravo pot kažejo zelene bakle, a so vse predaleč vsaksebi. In kot da ni dovolj hudega, k duhamornosti pridodajo moteča hroščavost, naravnost odurna podoba in cenen zvok.
Tunnel Rats so obupen, dolgočasen špil brez odlik, ki je sposoben že v prvi uri zamoriti vsakega igralca. Ker je imel prste vmes Uwe, taka boll-ečina niti ne preseneča. Nemški avtorji, Replay Studios, ki so nas ta mesec razočarali tudi z Velvet Assassinom, potrebujejo par korenitih lekcij iz igralnosti!



Rovsko dogajanje spočetka premore kanček vzdušnosti, vendar hitro postane nevzburljivo.



Zgodbovno je špil precej ubog. Edino, kar dobiš, so kratki junakovi komentarji, ki pa so oddrdrani zanič in se kmalu začnejo krepko ponavljati.



Pasti je kakih pet vrst, a vse onesposobiš na enak način: z res najedajočo mini igro, ki sploh ni nikakršna igra. V slabih desetih urah, kolikor je špil dolg, jih uzreš milijavžentkrat.

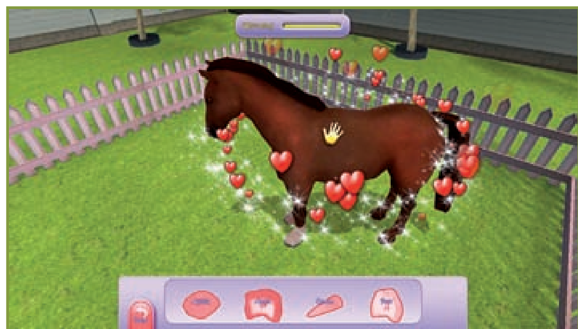
19 *Kavbojc v škornjih rovske podgane doživi špilavski pekel.*
Replay Studios / Boll AG

Let's Play Pet Hospitals

Redko se spustim v ocenjevanje igric za mlade deklice, a vsake toliko menjava žanra sede. Posebej, če se špilika ukvarja z mojo stroko. No, vsaj predvideval sem, da je tako, glede na naslov. Toda ko sem ugotovil, da gre za igro, ki je hkrati izšla na nintendovem drkamožu, sem postal nekolikanj bolj skeptičen. Tam podobnih igrač mrgoli in skoraj vse so podn.
Dajmo se špilat živalske bolnišnice je popreproščena upraviteljska simulacija, ki od daleč malo spomni na Theme Hospital. Popreproščenost v tem primeru pomeni, da se ne ukvarjamo z načrtovanjem bolnišnice, marveč da izberemo eno od že postavljenih, jo opremimo z boksi za živali in čakamo, da te same priletijo od bogvekod. Na voljo so psički, muce, zajčki, morska praseta, dihurji in konji – se vidi, da je reč namenjena punčaram, ki nimajo sramnih dlak. Ko beštije sprejmemo, jih je treba pozdraviti, nakar čakajo v boksu, da si jih bo nekdo poželel in nam jih spravil z grbe. Stranke so glede svojih želja zelo specifične in ponavadi ravno take živali nimate na zalogi. Tako se pripeti, da imate več tednov polno kliniko in ne počnete drugega, kot preverjate, ali je živinče spet zbolelo oziroma se umazalo. V petek prideta ocena vašega dela in denar zanj. Novce porabite za nakup hrane, dražjih boksov ali za nadgradnjo klinike, kar v praksi pomeni, da lahko prebarvate stene in tla oziroma postavite kak kos pohištva. Zdravljenje je temu ustrezno poenostavljeno. Važno je le, da z instrumenti drgnete po pacientu v pravilnem vrstnem redu. Bolj bukovi lahko za nekaj drobiža kupijo namig, a to praktično ni potrebno. Da je bera polna, lahko animalijo spustimo na vrt in jo božamo. In to je to. Okej, ko dosežeš najvišjo oceno, se odklenejo večje bolnišnice. A princip je še naprej isti, dokler ti ne postane slabo.
Prav obupna ponovljivost je največji očitek igri. Prvo uro te sicer vleče, nakar se preprosto naveličaš. Slika se še poslabša, če dodam hrošče, kot so izginjanje veterinarke in živali, na katere ne moreš klikniti. Že res, da nalaganje shranjenega položaja napake odpravi, a deklice v šestem razredu niso tako potrpežljive. Na pravi veterinarski špil še vedno čakam.



Baje bi dečvi lahko menjal oblekice, a jih ni hotelo biti nikoder. Sem pa dal novo mizo v pisarno.



Da igra cika na smrkljice, je jasno. Poleg normalnih hišnih živinčet moremo z ljubeznijo obdariti tudi konja.

55 *Quattro vrne diplomo in se zaposli kot sprehajalec vrtnih palčkov.*
Deep Silver

JUDITH

V temni noči z interneta majhen špilček sem zložil.
Je zastonj, čeprav ni beta, dvojec ga je naredil.
Trinajst mega komaj meri inu kockast kot hudir,
a vseeno med igranjem zbujal v duši je nemir.

Je na Volčjo skalo spomnil, ko sem prvič ga zagnal,
ki pred leti na ATju sem jo vse noči igral.
Le da tu ni števca metkov, pušk in bomb, pištol, pesti,
smerne tipke in preslednik – to je vse, kar se dobi.

Vsi predmeti, ko si poleg, sami se razkrivajo
in edine miške v igri po hodnikih bivajo.
Žive meje, labirinti in za njimi ljubica,
pred graščino zapuščeno sva se skrivoma sešla.

Ko pa vstopiva, ti vraga, kot bi izpuhtela v zrak,
je ne najdem, pa prečesal sem kotiček čisto vsak.
Roko na srce, kotička sta v resnici dva bila.
V enem postelja zakrita – za zaveso je ušla?

Ko jo željno brž odgrnem, pred očmi se mi stemni,
V glavi kot iz davnih dni se nek neznanec oglasi.
Zgodbi dve, obe temačni, tu začenjata preplet,
da bi srh po hrbtenici šel še parkrat v sprelet.

Kaj se skriva za prehodom za polico starih knjig?
Kaj je kri na zlatu žoltem? Kdo je ječal, poln brig?
Glavni je motiv nadzor in kaj ljudje počnemo zanj,
to izriše se v spletki medčasovnih potovanj.

Špil je kratek, no, dejansko temu stežka rečem špil,
bolj pripoved vmeševalna, špilanja je le promil.
A vseeno te zagrabi, te do konca ne spusti
in v pikslastih obrisih ledeni ti gorko kri.

StricBedanc

Distractionware.com ● zastonj



● Judith mlada, žena zala, šla po hiši na špancir, je odkrila temne tajne, ki kalijo srčni mir: "Mar res piše se dva tisoč in še zraven let devet, ko tako močno je pikslast moj preljubi kodni svet?"



● V trdi temi štiri leta je prebil ta rjavi stric, gospodar pri delu z njim si ni natikal rokavic. Pritiskavši 'PrtScr' kljuval v glavi me spomin je živ: So me piksli goljufali in ta stric je teta bil?

SHIFTER'S BOX – OUTSIDE IN

Ben Chandler je enaindvajsetletni Avstralec, ki se z ljubiteljsko izdelavo iger ukvarja polčetrto leto. Z Adventure Game Studiom jih je naklepal za dobro pest, domislil pa se je celo arkadnega jahanja na kisli kumarici. Glasbo mu v zadnjem času piše Nemec Sebastian Pfaller, drugače Ben vse opravi sam. A bolj kot programer je po srcu umetnik, kar se vidi tako iz dodelane podobe iger kot iz objav na njegovem blogu 304: The Number of the Ben.



● Oblaki teksta so gostobesedni. Rezervirani so za konce stopenj, ko Sally srečuje vodnike.

Risarsko žilico je v Shifter's Box dodobra izživel, saj je avantura barvita in prijazna, da je kaj. Igraš kot mladenka Sally, ki na sprehodu naleti na škatlo. Ko vanjo vtakne nos, se izkaže, da je kišta prehod v druge dimenzije. Sally posrka v niz prečudnih svetov, od katerih je vsak omejen na eno samo prizorišče. Ta so domišljijska in abstraktna, kar v kombinaciji s krasno glasbo (za soundtrack guglajte ' Shifter's Box soundtrack') pričara edinstveno vzdušje. Ko rešiš lokalno uganko, dobiš namig za prehod v naslednji svet.
Naloge zaradi omejenega števila predmetov in interakcij niso preveč težke, a nekaj bolj mesnatih vseeno je. Ena recimo kombinira mačko in letečo meduzo, spet v drugi se ukvarjaš z mehanizmom parnih pip. Včasih je treba prehajati sem in tja med svetovi, čeprav bi bilo takih naprednosti lahko več. Sallyjino potovanje spremlja staromodni znanstvenik v vlogi komentatorja. Ta vključek zaokroži metafizičnost zgodbe, ki bi sicer lahko premogla več mesa, a je vseeno dovolj dostopna in privlačna.



● Vmesnik je preprosto kazanje in klikanje. Zapletanja z izbiro dejanj ni, kar je dobrodošlo.

Špila, ki ga dobite na natlačenki ali na *Bigbluecup.com*, je konec po prijetni uri. Priporočam podobno avanturo Annie Android: Automated Affection. Tu je posebnost omejena barvna paleta, ki slika robotski svet prihodnosti. V njem se androidna frača loti pravih zmenkarij. Kratko, a domiselno in zanimivo. Avtor ima vsekakor dobre ideje, zato se nam z radarja ne bo izmuznil. ***Navi***

Ben Chandler ● zastonj

FALLOUT 3: BROKEN STEEL

Pravijo, da gre v tretje rado, in za Bethesdo bi bilo dobro, če bi ta rek veljal, saj prvi dolpotegljivi razširitvi za Fallout 3 nista ravno navdušili. Operation Anchorage je bila preveč pinjau, The Pitt pa se je končala ravno tedaj, ko sem si prinesel kokice. Toda Broken Steel se od njiju razlikuje že v štartu po ključni novosti: mejno stopnjo dvigne na trideset. Malo namreč priredi konec izvirnika, ki je slovensko javnost polariziral kot nič drugega doslej. Doza žarčenja, zaradi katere smo prej dobivali *posmrtna* odlikovanja, nas po novem le kresne po buči in dva tedna kasneje se zbudimo v Citadeli. Z oklepom in vso opremo na sebi, hihi. Slednje je priročno, kajti razširitev nas brez pardona zadega v bitke nalik finalni v izvirniku, ker Enclave še noče iti po gobe. Osrednja veriga kvestov nas pošilja po bazah gamanih sovražnikov. Ti so sicer zgolj spremenjene inačice že znanih mutantov, ghoulov in soldatov v konzervah. Toda važno je, da Broken Steel poviša težavnost, zato je sedaj uporaba VATSa pomembnejša. Od nove opreme najbolj zažgeta (dobesedno) heavy incinerator, ki strelja plamene čez pol karte, in tesla cannon, smrtonosna verzija električnega pastirja. Oboje je pravi užitek vihteti.



● Prav vidite, na sliki je prijateljski deathclaw. Zna renčati in čudno gledati, za kofetkanje pa ni.

A naj vas ne bo strah poudarka na akciji, saj BS vsebuje zdravo mero vsega ostalega. Že osrednje naloge ponujajo veliko raziskovanja in hekanja, dodanih pa je več stranskih kvestov, kjer se lahko pošteno nažlobudrate. Skupaj z dvignjeno mejo levelanja pride nov paket perkov, denimo tak, s katerim lahko, če nam zakoljejo Psa, koj dobimo novega, ker trogamo s seboj njegov zarod. Dodatek ne razočara niti na koncu, kjer imamo po falloutovski navadi možnost, da skurimo ljudi, ki so bili še do pred kratkim naši soborci.
Malo mi je žal, da niso dvignili meje stotih pik pri sposobnostih, ampak okej. Broken Steel, ki ga za prodajajo le na Games for Windows Live, je končno DLC, ki ga lahko priporočim. Pa ne oddirjajte koj do trideset, še dva nas čakata. ***Aggressor***

Bethesda ● 10 EUR



● Callofdutyjevski trenutki se prepletajo z raziskovanjem. Dodali so tudi dogodke na starem ozemlju.

LOGITECH G35

V času Warcraftovega sveta, ekipnih streljank tipa Left 4 Dead, klanovskega druženja na Teamspeaku in samoumevnih skypovskih računov so slušalke z mikrofonom obvezen del orožarne večigralskega navdušenca. Pisani druščini pa se je pred kratkim pridružil G35, prvi slušalkarski član Logijeve elitne družine G. Glede na izdelovalčev renome je jasno, da izdelek ni čisto navaden. Hvali se s 7.1-kanalnim obkrožajočim zvokom skozi tehnologijo dolby headphones, in to kar po priključku USB, brez potrebe po ustrezni zvočni kartici.



● Gonilniki vsebujejo tehnologijo podjetja Screaming Bee za spreminjanje glasu v goluma, robota in spake. Prisrčno, če že ne uporabno.

Oblikovno se G35 koj umestijo med G-žlahto, saj so oglate in odete v resnobne odtenke. Spadajo med slušalke zaprtega tipa, kar pomeni, da docela zaobjamejo ušesi in odrežejo zvoke iz okolice. Ena od posledic takega dizajna je velikost – G35 so glomazne in z dobrimi 350 grami precej težke. Sicer ni moč reči, da se Logijevci niso potrudili z ergonomijo. Zvočnički so podloženi s peno in usnjem, pridodana pa je trojica naglavnih povštrčkov, kar zagotovlja prilagodljivost mutantskim tintaram. Kljub temu pa na G35 med rabo ne moreš pozabiti, med drugim na račun dokaj močnega pritiska na uhlje. Med oblikovne posebnosti takisto spadajo kontrole, ki so se z žičnega vmesnika preselile na levi naušnik. Tamkaj so kolešček za glasnost, trije programabilni gumbi, stikalo za izklop mikrofona in pretikač za stereo ter obkrožajoči način delovanja. Po eni strani to pomeni manj zatikanja v srajce, po drugi pa nujno dvigovanje leve roke s tipkovnice.

Kar se tiče kakovosti zvoka, G35 ne izpolnijo pričakovanj, posebej upoštevajoč ceno, ki znaša 130 evrov. V stereo načinu se kljub navedenemu frekvenčnem razponu 20 Hz – 20 kHz ne morejo primerjati s podobno cenjenimi hi-fi slušalkami. Proizvedeni zvok je raven, brez pravih basov, začinjen s priokusom umetnega. Najbolj sta me zmotila občasno pojavljajoče se prasketanje na robu slišnega in rahla zamaknjenost zvočne slike v levo (to je za slušalke nedopustno). Ne navduši niti dolby headphone, ki se kljub zvenečemu imenu zanaša na enake trike kot vsi sistemi za virtualni surround. Pri njega rabi se zvočna slika resda razpotegne, vendar na račun dodatne izumetničenosti in rahlega priobčutka, da si v kopalnici. Takisto pozabi na skakanje ob vsakem hrbtnem šumu, kar znajo pričarati pravilno postavljeni zvočniški skupki. Imajo pa G35 svetlo točko: fenomenalen mikrofon, ki ob pravilni postavitvi kristalno čisto prenaša govorčev glas, ne pa tudi dihanja. Vendar to v zaokrožku ne more biti dovolj za priporočilo. ***Luni***

● Konkurenca na področju igričarskih slušalk je huda. Za dinar se poleg Logija tepejo vsaj še Razer, Plantronics, Creative, Sennheiser, Speedlink …

LOGITECH G19

Logitechova mrcina G15 velja za začetnico namenskih igričarskih tipkovnic, s katerimi je mogoče poleg klanja orkov celo kaj napisati. Sledila je G11 z amputiranim LCD-ekrančkom, pa nato 'prenovljena' G15 z manj makri in nekaj rošadami na tipkališču. Sedaj je polovičarstva dosti in tu je G19, zadnji krik mode.

Pričakovali bi, da bom začel z naštevanjem prednosti. Toda pri pregledu in otipu G19 te najprej zadeneta njena starošolskost ter udobnost. Že prejšnji Gji so imeli klasično postavljene tipke, brez posiljenih zdruzkov. Dotičnica pa se ponaša celo z enterjem polne velikosti! Tipke so naravnost užitkarske in njihovo udobje bo čez čas spremenilo v otroške prstke celo peklenske parklje. Sistem je namreč škarjast in ne klasični membranski, zato imajo pritiskala lušten hod in povratni odziv, kar denimo za čisto prvo G15 ni veljalo. No ja, prelomljena vseeno ni, zato ljubitelji naravnih klamfal tu izvisijo.

Igričarskost G19 se v prvi vrsti kaže s polnim naborom sedaj že standardnih funkcij. Ob zgornjem robu še vedno čepi drsnik za preklop v igralni način, ki izklopi nadležne okenske tipke. Gizmo sedaj premore dvanajst namenskih knofov za makre na levi strani, vsakega s po tremi mogočimi profili, kar da skupaj vzeto 36 kombinacij. Orodje za makre je še vedno vrhunsko, z enostavnim snemanjem nečloveško dolgih zaporedij in ročnim določanjem zamika med posameznimi pritiski. Tu G19 naredi dodaten korakec naprej – vmesnik omogoča različne barve ozadne osvetlitve glede na makro, da ja ni dileme, v katerem načinu smo. Mimogrede, vmesnik je enak kot pri G13, opisanem v predprejšnji številki, in tipkovnici je moč barvno sinhronizirati! Tudi v roza.

A to so drobencljanja, medtem ko tisti dolgi skok čepi na zgornjem robu: to je barvni LCD-zaslon ločljivosti 320 x 240. Povedano drugače: sedaj lahko gledate video zrezke z YouTube na svoji tipkovnici. Brez heca. Ekran je dobre kvalitete, z nenavadno ostro sliko kljub svoji majhnosti. Poleg aplikacije za TiTubo pride zraven še nekaj uporabnih programov, denimo pregledovalnik RSS-novičk, e-pošte, fotografij in videov. Treba pa je pobentiti, da je podpora video formatom zaenkrat luknjava, saj se igralnik rad pritožuje nad kodeki, čeprav Logitech zatrjuje, da naj bi zmogel igrati vse, kar špila Windows Media Player. No, ne. Zaslon kajpada podpira vrsto novejših iger in zaradi svoje naprednosti v teoriji ponuja dosti več kot črno-beli predhodnik. SDK je že zunaj, na res napredne aplikacije, recimo pogled nazaj v prvoosebnih streljankah ali karto v strategijah, pa še čakamo. Velja omemba, da je nekatero programje za G15 združljivo z novim zaslonom, ne pa vse.



● Nosilec zaslončka daje malo neprijeten vtis poceni plastike, razen tega pa je vsa G19 napravljena kvalitetno in robustno. Zaslon se da sukati po vzdolžni osi, a je vidni že privzeto odličen.

Zaradi zaslona G19 potrebuje lastno napajanje, česar dobra lastnost je vsaj to, da je moč sedaj na USB-vhoda na tipkovnici priključiti požrešne naprave. Pogrešal pa sem izhod za slušalke. Razen tega ima gizmo še nekaj elegantnosti, kot so gumbi za predvajanje glasbe, lušten vrtljiv knof za glasnost in utore za kable na spodnji ploskvi, ki so res lepa pogruntavščina. Naslonjalo za dlani je klasično logijevsko – plastično, ki ga pritrdiš na spodnji rob. Bi si želel podloženega, ampak ni krize.

G19 se pozna, da je otrok vrste prejšnjih modelov. Logitechu je uspelo najti udobno, elegantno, a hkrati kar kompaktno rešitev, ki ne bo lakomno snedla vsega prostora na mizi, saj je tipkulja vidno manjša od G15. Ima pa resen problem: zaslon. Kakorkoli že pojem Jutjuba na tipkovnici normalne ljudi spreminja v slineče se čudake, to dvigne priporočeno ceno na 199 dolarjev, kar pomeni, da izdelka pri nas ne boste videli za manj kot brutalnih 160 evrov. In tu se nenadoma spet zavemo, da takih strojev in funkcij pravzaprav ne potrebujemo. Razen če se ne gremo očitnega pozerstva. Sam čakam verzijo brez puvaškega ekrančka. Tista bo pa moja. ***Aggressor***



● Ta trenutek je realno uporaben kos kompleta na sliki le miška. Ostali trije gizmi bodo spričo visoke cene in/ali nišne uporabnosti našli prostor le pri največjih zanesenjakih s fetišem na zadnje krike tehnologije.

IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA

TRDOVEZANA ZBIRKA

JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA

184 STRANEH

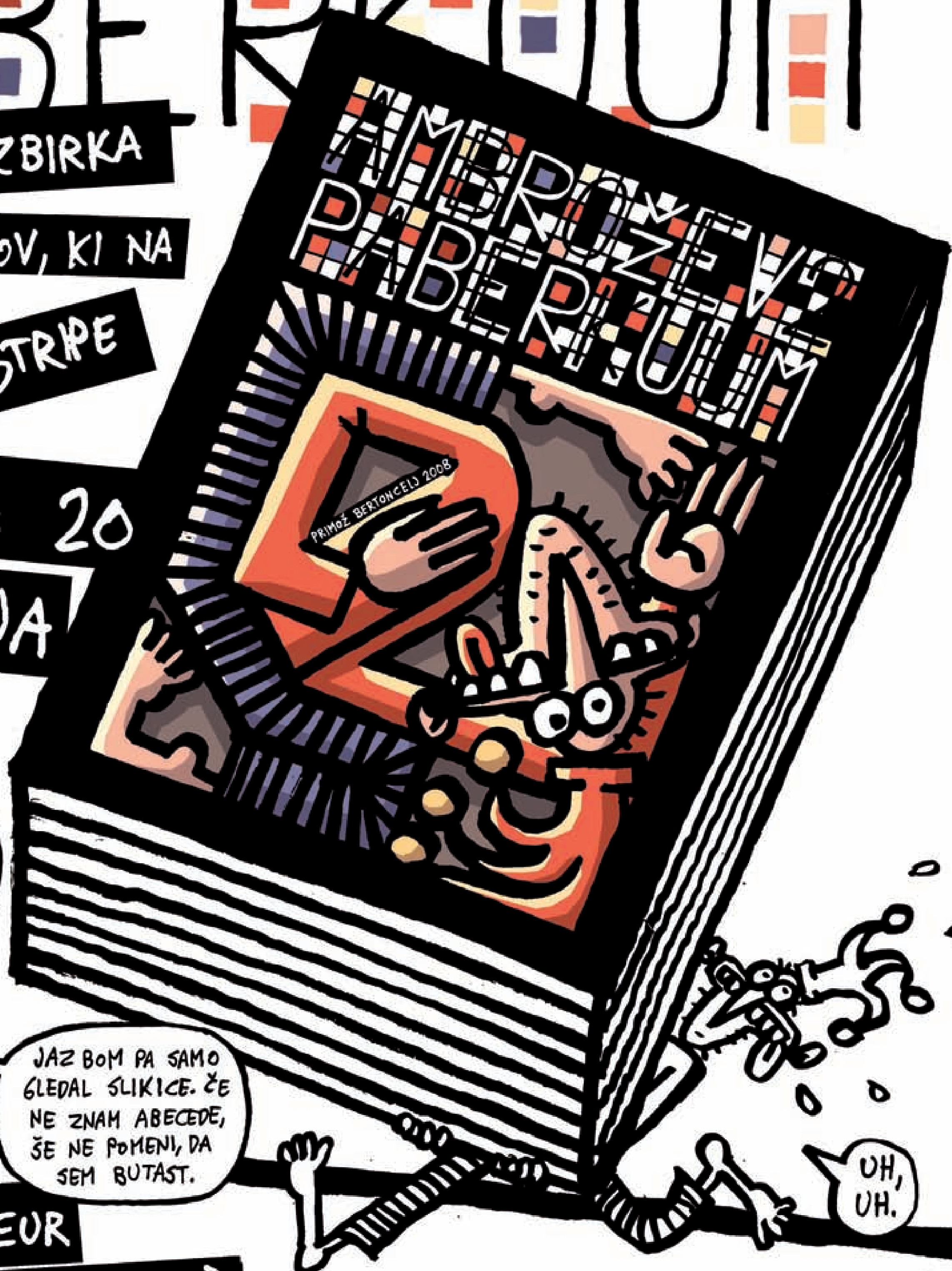
OBSEGA STRIPE

OD JOKERJA 20

DO JOKERJA

188!

ČUDOVITO



CENA JE 25 EUR

(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)

NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

TRENER IZ ŠKATLE



Da brez trenerja ni treninga, ve vsak športnik. To velja tudi za rekreativce. Ker je najem pravega priganjača drag špas, Navi razpakira elektronskega in se prepusti bičanju. Bedra glasno protestirajo, kar kaže na kvaliteto vadbe.

Ko je pred dobrim letom izšel Wii Fit, ga je čakalo dobro zaledje z wiiji prepojene publike. Prikupen softver in ravnotežna deska sta ljudi obnorela in sta s polic pognala več kot 18 milijonov kompletov. Uspeh ni bil nepričakovan, saj je razgibavanje trn v peti modernega človeka. Prvi koraki so vsekakor lažji v zavetju domače hiše, sploh če so združeni z zabavno elektroniko. A kakor Wii Fit kaže nedvomne kvalitete in je požel mnogo pohval, ostaja dejstvo, da ga je po nekaj tednih marsikdo tiho pospravil na omaro. Motivacija in raznolikost sta brez svežega dotoka dejavnosti pač usahnili. Nekateri so zbrali dovolj moči za vključitev zaresnega športa v vsakdan, toda še več se jih je vrnilo na zofe. K uvelosti je doprineslo to, da drugih iger, ki bi desko vredno izkoristile, ni prav veliko. A kjer je Nintendo zadremal na lovorikah, so na tekmovalno stezo zdaj stopili tekmeci in predočili alternativne rešitve dnevnosobnega miganja.

EA popravlja zamujeno

Electronic Arts je nad Nintendovima aktualnima konzolama dolgo vihal nos, saj sta se mu zdeli preveč smrkavi. A velikanski uspeh DSa in wiija je bilo nemogoče prezreti, zato ju bo mogotec odslej podpiral mnogo bolj. Ob tem so se posebej obrnili na ženske kot zapostavljeno skupino. Poslej EA Sports tako ne bo več le trop poustvaritev moštvenih športov, ampak bo imel pod okriljem igre, ki spodbujajo pravo telesno aktivnost. EA Sports Active: Personal Trainer je prva lastovka iz tovrstnega in je križanec med gibalno igro ter telovadnim DVDjem. Iz hib in odlik Wii Fita se je izdelek veliko naučil ter svojo vizijo ukrojil bolj po okusu zahodnjaka. Wii Fit namreč gradi predvsem na azijski filozofiji umirjenega razgibavanja, kar zapadnemu, s celulitom in trebušnimi radiatorčki obsedenemu svetu ni čisto pisano na kožo. EAjevo športanje je tako mnogo bolj strogo in eksplozivnejše. Wiijevo desko v nekaterih dejavnostih sicer podpira, a je opcijska. Priložili so pak dve drugi pritiklini. Ena je gumijast trak, ki spominja na manšeto za merjenje krvnega tlaka. Namestimo ga na desno stegno in vanj vtaknemo nunčak. Ta potem spremlja gibe naših nog, medtem ko premike rok beleži daljinec. Drug pripomoček je elastični trak z ročaji. Gre za tanko gumijasto opno, na katero stopimo, da med vajami za zgornje ude poskrbi za večji odpor.



Od časovnega okna in moči udarca je odvisno, kam bomo žogo odbili in ali bomo podrli tarčo. Pri vseh podigrah je potrebna mera natančnosti.



Tenis predstavi železni nabor udarcev: forhend, bekhend, volej in zabijanje čez mrežo. Plapolajočih krilc ni, prav tako ne teniškega komolca.



Koračni ples je v kombinaciji z desko zelo podoben koreografiji iz Wii Fita, čeprav je tam občutek natančnosti in lovljenja ritma boljši.



Na takem podestu preživiš levji delež časa. Desno spodaj je animirana trenerka, ki v sliki in besedi prikazuje pravilno izvajanje zahtevanega.



Če igrata dva, je treba periferijo dokupiti. Razširitveni paket stane 20 evrov. Za silo gre z utežmi, nunčak lahko vtakneš v hlačni žep.



Boksarsko vrečo obdeluješ na različne načine, od udarcev s pestmi do brc s koleni in stopali. Boks ima še ločeno podigro s tarčami. Kabel med kontrolerjema je med hitrimi gibi kajpak v napoto.



Rolanje je na voljo v običajni in deskasto podprti inačici. Navadna ima na cesti skakalnice, kjer s skoki izvajaš akrobacije. Ob igranju na dili po pasje dvigaš noge, da se ogneš oviram.



Igranje bejzbola je tako kot vse ostalo razpršeno na dele. Enkrat mečeš žogico v piksne, drugiš udarjaš s palico, tretjič si lovilec z rokavico. Kak stranski poduk o pravilih ne bi škodil.

Neusmiljen vojaški dril

Tisto, kar Wii Fitu najbolj manjka, je več strukture in vodstva. Čeprav te spodbuja k vsakodnevnemu nabiranju aktivnih minut, si pri izboru aktivnosti prepuščen sam sebi. To se je izkazalo za kratkovidno, saj nas večina za miganje potrebuje tršo roko. Na tem področju Personal Trainer blesti, kajti jedro je enomesečni program vadbe. Na zaslonu te predstavlja simčkast približek, ki ga ustvariš iz nabora frizur, cunj in količine sala. Sistem je koledarski in te vsak dan pelje skozi natanko določeno tlako. Tempo je mnogo bolj strnjen in živahen kot v Wii Fitu, saj iz teka hipoma preklapljaš na različne vaje za roke in noge, vmes boksaš, rolaš, mečeš na koš in še kup drugega. Dejavnosti si sledijo s svetlobno hitrostjo in ob tem je treba iskro predevati kontrolerje, nunčak tlačiti v nosilec in segati po elastičnem traku. Naglica včasih vodi do tega, da se nunčakova gobica pri drsenju v žepek neprijetno zatika.

Pri švicanju te vodi izbrani trener, ki je lahko moški ali ženska. V nasprotju z Wii Fitovima prijetnima, a umetnima personama sta tu na voljo posnetka pravih modelov. Vsak ima tudi lasten nabor posnetega govora. Tip je nekoliko bolj strog in zafrkantski, a tudi punca je orenk priganjačica. Izvajanje vseh vaj kažejo številni filmčki. Na začeku dnevnega programa izbereš eno od treh težavnosti, od česar je odvisna končna zmahanost in trajanje vadbe. Najlažja stopnja pobere kakih dvajset minut, srednja okrog trideset, najtežja štirideset in več. Zahtevnejši nivo ti naloži več ponovitev, daljše tekanje in višjeenergijske različice nekaterih vaj. Poleg mesečnega menija lahko vadbene sezname sestaviš tudi sam. Če imaš zagretega kolega ali kolegico, lahko vadita skupaj, ob čemer se zaslon prepolovi. Za akcijo si nagrajen z medaljami, odklepajo se pokali za posebne dosežke. Dnevni režim ponuja še anketi o splošnem življenjskem slogu, ki opominjata na pomen prehrane, spanja in gibanja izven dnevne sobe. Vprašalnika so vdelali po nasvetu zvezdniškega trenerja Boba Greena, ki je tesno sodeloval pri razvoju.



Pri družnem tenisu igralca ne igrata en proti drugemu, ampak se vsak ukvarja s svojim strojem za metanje žogic. Enako samotno je pri vseh ostalih športnih podigrah.

Izklesanje pravega obraza

Prvih nekaj dni učinkovitost zelo preseneti, saj te dodobra spoti in razgiba. Trener vešče opravlja svoje delo, vaje si sledijo brez predaha in ker redno spoznavaš nove, ni dolgčas. Divja razbolenost se kmalu umakne večji suverenosti, boljšemu počutju in izostrenemu občutku za gibanje. A ko se bližaš polovici programa, začne ponudba kazati prve znake oguljenosti. Temelj izkušnje so klasične telovadne vaje, popestrene le toliko, kot je nujno potrebno. Ker stalno stojiš in ni nalog, kjer bi ležal, sedel ali se kako drugače zviral, se priplazi naveličanost. Prav tako bi se za pare lahko domislili namenskih aktivnosti, recimo trebušnjakov, kjer bi eden drugega držal za noge, ga dvigal ali mu bil v oporo. Wii Fit ima ponudbo bolj zaokroženo. Prav tako EAjev športni mesec ne mara za hudomušnost, kakršno je kazal Mijamotov izdelek. V njem je zaman iskati presenečenja in hecne prisrčnosti. Saj ne pravim, da bi se moral siliti s humorjem in risankavostjo, a več duše bi sedlo. Okolja ostajajo enaka, namesto da bi se odklepala nova prizorišča, različni stadioni, gozdne tekaške poti, sveža igrišča in podobno. Čeprav wiijeva deska ni obvezna, je premalo izkoriščena. Porajtajo jo le športne podigre, ki jim doda precej blede elemente korakanja. Da bi te tehtala ali kaj podobnega, ni v načrtu. Čeprav je zaznavanje gibanja v splošnem natančno in te trener stalno popravlja, ima špil tu in tam vseeno težave pri prepoznavi tako preproste reči, kot je mirna stoja. Ko se zmede, vadbo prekine in te poziva, da popraviš svojo držo, kar upočasnjuje tempo in trga motivacijo. Elastični trak je sicer zanimiva rešitev, neko resno telovadno orodje pa to ni. Za večji izziv ga lahko večkrat preganeš, a korpulentnejši dedci ga bodo gledali precej pomilovalno. Ob tem se za pravilno pokaže tudi slutnja, kako neprikladno zna biti miganje s kablovno povezanima kontrolerjema. Žica se ob energičnem mahanju, kot je boks, zna spremeniti v bič, ki te mlati po obrazu in trupu. To lahko omiliš s prepogibanjem, vendar je za večje udobje priporočljiv brezžični komplet. Na to bi pri EAju lahko pomislili in omogočili rabo dveh daljincev, podobno kot je naredil Samba de Amigo.

Skok pod tuš

EA Sports Active je zanimiv in strokovno podkovan izdelek, ki za 45 evrov nudi soliden uvod v aktivnejši življenjski slog. Da povpraševanje obstaja, dokazujejo prodajne številke, saj so v prvih nekaj tednih potržili nad pol milijona kompletov. Raznolikost resda ni vrhunska, a to je neogibna kravatarska preračunljivost. Družino bodo v prihodnosti bogatili, tako da bo Active postal nova simčkasta kura, ki bo nesla novce z razširitvami. Prvo so napovedali že za konec leta. Prinesla bo trideset novih vaj in nekaj svežih športov, med katerimi bo najti smučanje na vodi, skvoš in tek čez ovire. Vadili bomo v tropskem okolju in program vadbe bo raztegnjen na šest tednov. No, ob konkurenci so se prebudili tudi pri Nintendu in za konec leta napovedali Wii Fit Plus. Ta bo že znanim vajam dodal par novih in dal na voljo prednastavljene nabore glede na želen čas ter samostojno grajenje lastnih programov. Kljub podnaslovu Plus ni podatka, ali bo podprt napredni vtič motion plus, ki skupaj z igro Wii Sports Resort izide konec julija oziroma ki že spremlja EAjev Grand Slam Tennis.

Bomo videli, če in kako bodo to hardversko izboljšavo izkoristile prihodnje rekreacijske igre. Ne glede na vso strojno naprednost še vedno velja, da se obtelevizorska telovadba najbolje obnese kot uvod ali dopolnilo pravi. Res pa je, da se z bogatenjem ponudbe veča tudi izbor in da bomo kmalu vsak dan v tednu pognali drug telovadni špil.



EA Sports Active nagovarja predvsem ženske. Za promocijo jih je nekaj najel, da so o svojih gibalnih izkušnjah pisale blog. To seveda ne pomeni, da deci ne smejo zraven!



Čeprav je slika založniško režirana, posledice strelov in eksplozij med igranjem niso nič manjše. Ko zadeneš kako cisterno, se zgodi natanko to.



Roboti so moj najljubši del voznega parka. Niso orjaški, so pa raketno oboroženi ali opremljeni z velikima rokama, ki podreta vse pred, nad in pod sabo.

Red Faction: Guerrilla

Guerrilli se ni težko posmehovati na rovaš tega, da gre v marsičem za Grand Theft Auto na čudno bledem Marsu. Volition so namreč zavrgli koncept linearne prvoosebne streljačine iz enice ter dvojke in naredili tretjeosebno akcijado po GTAjevem kopitu, kjer se v vlogi razpizdenega rudarja Aleca Masona trudiš osvoboditi rdeči planet spod okupatorjev EDF – Earth Defense Force. Na zatiralce z Zemlje sta osredotočeni tako rudarjeva jeza, saj je po njihovi zaslugi izgubil brata, kot splošna uporniška ihta, ker se gredo izkoriščanje delavskega ljudstva in so sploh prašičji kapitalisti, ki bodo vse pripeljali v krizo. Da bi jih zbrcal s planeta, opravljaš po karti nelinearno razmetane misije, do katerih sprožilnih točk lahko tečeš ali si v ta namen prilastiš eno iz množice vozil – džipov, tovornjakov manjših oklepnikov, transportnih vozil, tankov. Pri tem moraš žal pozabiti na izvenzemeljska vozila, vsemirska plovila, spremenjeno težnost ali vpliv čudne atmosfere. Mars je namreč leta 2128 strašno podoben našemu planetu, samo da je vse suho in obarvano rdeče. Z mešanico urbanih področij in neposeljenega okoliša, ki ga tvorijo širna polja, globeli ter hribi, močno spomni na mesto San Andreas, le da je manj pozidan, redkeje poseljen in ne tako vzdušen. Pa na okolico iz filma Total Recall, čeprav je zrak povsod normalen in ti med krčevitim davljenjem ni treba imeti oči izbuljenih več centimetrov iz glave. Ah, čudeži teraforminga!

Enako kot na Zemlji je še nekaj drugega, in sicer levji delež misij. Volition so Rockstarov priročnik 'Naredi čefurijado sam' prebrali od prve do zadnje strani in hkrati prečitali še obnove Mercenaries, Just Causa ter Far Cry 2. Na sporedu so ugrabljanja avtov … prestrezanja konvojev … lovljenja kurirjev … dirke z zaplenjenimi vozili, ki jih moraš pripeljati v garažo … gaženja pešcev … povzročanje čim več škode z mitraljiranjem & raketiranjem, medtem ko umetna pamet šofira … klatenja helikopterjev … bežanja pred roko zakona … otresanje rumenega in rdečega statusa kriminalca (bolj žarka kot je barva, sitnejši so sovražniki, status pa izgubiš, če prideš v eno od uporniških baz ali si dovolj časa neopažen) … uničevanje propagande … bojevanja v družbi zaveznikov … in tako dalje.

Seznam že videnega se tu ne konča. Občutek pri streljanju je nezgrešljivo geteajevski, pri čemer imaš delno uporabno možnost tičanja v zaklonu po vzorcu Gears of War. O tem, zakaj je uporabna le delno, malce kasneje. Vozniška fizika je slična starejšim Autom, bolj arkadna od one iz Štirice in posledično manj zanimiva oziroma bolj rutinska. Seveda ne pomaga, da v Guerrilli ne srečamo izpiljene mreže cest iz Liberty Cityja. Tudi zaporedno odklepanje področij Marsa je pagina iz goraj omenjenih priročnikov. Eno od skupno šestih regij osvobodiš, ko vpliv EDFja tam pade na ničlo, kar dosežeš z delanjem nalog in razsuvanjem manj in bolj zaščitenih vojaških ciljev. To je nemudoma razumljivo in nekomplicirano, tako kot površna štorija, ki nekako zadostuje, a verjetno ne bi mogla biti bolj klišejska in napolnjena z bolj kartonastimi liki. Še najbolj zanimiva je metafora rdečega planeta, komunizma in terorizma, ki svojstveno komentira današnjo finančno krizo.

Je ob vsem tem torej presenečenje, da so tretja frakcija, Marsu domači Marauderji, pobrani direktno iz Norega Maksa? Da je videz kompletnih sil EDF, z vojaki, vozili in stavbami vred, ukrojen po United Nations Space Command iz Hala? In da v zadnji tretjini približno dvanajsturne igre, če stranske odprave izpolnjuješ bolj leno, počneš nekaj, kar si delal v Call of Duty 4? Itak, da ne. Volition so se pač zgledovali po razvpitih akcijadah te generacije, kar jim bo zagotovilo, da se bodo reže odsmejali v ljudsko hranilnico.

Smejalo pa se bo tudi tebi, če od igre ne zahtevaš posebne izvirnosti. Temeljna odlika RF: Guerrille namreč ni v vrstah opravil, ki so zvečine krepko deja vu, ampak v tem, kako uspeh dosežeš. Tu nastopi izpopolnjena tehnologija preoblikovanja okolice Geo-Mod, ki je bila v enici in dvojki bolj kilava, zdaj pa fizikalno natančno simulira rušenje stavb. Drži, šoferstva in streljanja nasprotnikov je nemalo, toda prava zvezda špila je demoliranje struktur. To ti postane jasno že v trenažni misiji, ko dobiš za pas prilepljive granate in v roko slaboritno macolo, s čimer moraš razsuti bližnjo bajto. Kako boš to storil, je docela odvisno od tebe. Granate, ki jih lahko odvržeš več zapored in jih kasneje aktiviraš s pritiskom na B, lahko na hišo zmečeš v tri dni ali pa z njimi uničiš podporne stebre, da se zgradba med škripanjem zvočnikov in drhtenjem joypada realistično, čudovito podre. Druga pot je, da se strukture lotiš s silovitim kladivom, da beton in kovina frčita na vse strani.

Vse to rušenje je dinamično in temelji na sprotnih fizikalnih izračunih, kar pomeni stalno drugačne situacije. In teh je ogromno, saj v teku igre porušiš mali milijon bajt. Kako to počneš, je stalno na tebi. Lahko uporabiš vse močnejša orožja, ki jih kupuješ v zameno za pobrano valuto (salvage): omenjeno macolo in granate, nagazne mine, vodene rakete, bazuko s silovitejšo izvedenko ali tihi molekularni razgrajevalnik, ki verjetno prispeva prvo snajperico, s katero podreš nebotičnik. Ali pa sedeš v kamion ali oklepnik in z njim toliko časa rovariš po zgradbi, da se sesede, oziroma uporabiš kak resnejši top, nasajen na borbeno karjolo. Ker lahko s sabo poleg obveznega kladiva vzameš le tri krepela (resda lahko pobiraš tista z mrtvih sovražnikov, ki pa so praviloma šibkejša od tvojih), to v marsičem določa pristop, ki ga boš ubral. S sabo lahko trogaš kup eksplozivnih sredstev, a boš bolj brljav pri direktnih spo-



Šotorska krila (kamperji, po domače) v večigralstvu nimajo za burek. Skrivanje po bajtah ne pride v poštev, saj takoj vse leti v zrak.

padih z EDFjevo pehoto, za katero je bolje uporabiti plazemsko puško, izstreljevalnik elektrike in razkosevalnik mesa. In obratno, dočim ti uravnoteženost vzame nekaj moči na obeh koncih. Ker nosiš kar osemnajst prilepljivih granat, so te mnogokrat osnovno sredstvo tudi za odpravljanje EDFove soldateske. Za to lahko poskrbiš tako, da jih pač mečeš mednje ali nanje, lahko pa z njimi narediš prave male pasti, tako da jih odmetavaš za sabo in jih sprožiš, ko se te lotijo zasledovati. BUMMM!
Občutek pri vsej tej pregibnosti je enkraten, zabaven in izredno nagrajujoč, sploh ko vržeš v luft celotno sovražno utrdbo z obzidjem, stražnimi stolpi, bunkerji in poveljniškim centrom vred. Največji žur pride proti koncu, ko dobiš okretne, z raketami oborožene robote, s katerimi spektakularno razčefukaš cele četrti z vsemi uletavajočimi sovražnimi silami vred, in orjaškega gosenićarja s kanonom & raketami. Četudi ni kakih nebotičnikov, ki bi se rušili pet minut, bo gverilska gorila v tebi doživela orgazem, posebej če si lastiš dober zvočni sistem in velik televizor. Znalec pa bo pomislil, hm, mar imajo okupatorji Earth Defense Force le slučajno skorajda enak naziv kot Earth Defence Force 2017 (Joker 170, 70), strelski špil za xbox 360 z destrukcijo velikih razsežnosti? Hm, hm!
Ker te čuječi, okretni in vedno bolje oboroženi sovražniki stalno streljajo, ne glede na to, ali si peš ali v vozilu, nepremično bljuvanje ognja ni priporočljivo. Zato je igranje na dveh nogah navadno tako, da samomorilsko tečeš proti želeni stavbi, mečeš granate, šibaš proč, sprožiš eksploziv, bazukiraš, se premeščaš. Drugače povedano, stalno si v gibanju, kar odpravi občutek statičnega, nezanimivega boja, ki je v preteklosti že zavdal kakemu GTAjevemu klonu. K temu dosti prispevajo Alecova hitrost ter okretnost, neomejena energija za tek in ne pretirana količina streliva. Kampiranje obenem samo po sebi zatira razpadajoče okolje, ki poleg tega izniči uporabnost čepenja v zaklonu, saj ta urno izpuhti. V vozilih ni dosti drugače, saj moraš biti takisto nenehno v gibanju.
V oporiščih, kamor se kasneje instantno teleportiraš od koderkoli, če imaš zelen status, orožja tudi nadgrajuješ. Vendar je to kar drag špas in z rušenjem enostavno ne moreš dobiti toliko sredstev, da bi vsa nepravično nabildal do konca in se potem zlahka sprehodil skozi špil. Temu navzlic kake blazne spretnosti za obrnitev Rdeče struje na normalni težavnosti ne potrebuješ. Sta pa tu hard in odklenljiva insane, ki sta kar zajebani in zahtevata večjo merico premisleka ter spretnosti. Ultimativni test napaberkovanega znanja je tekmovalno večigralstvo, ki se na liniji odvija za šestnajstero sodelujočih in vsebuje niz načinov. Vsi so precej običajni – samotarski in moštveni DM, ujemi zastavo, nadzor nad tremi zgradbami, tekmovanje v količini škode ter še ena varianta uničevanja. Šarm jim dajeta podiranje in vnovična gradnja struktur ter menjavanje nahrbtnikov, ki nadomeščajo veščine (spretnosti, perke) iz drugih streljank. Od takega, ki te naredi nevidnega, do zdravilnega. Ruzake je moč izključiti in spreminjati še druge parametre na enaindvajsetih kartah. Z igranjem nabiraš izkušnje, zanje pa dobivaš like, priponke in podobne reči, ki na samo dogajanje srečoma ne vplivajo preveč. Težko si je sicer zamisliti, da bo tale multi resno tekmoval s titani, kot so Halo 3, Killzone 2 in CoD4, niti ni tako izviren kot recimo Bionic Commandov. Ne odrekam pa mu solidnosti, odsotnosti zamika in zabavnih uric. Moč se je udejstvovati tudi na enem xboxu 360 ali PS3, kjer si do štirje sotrpini na kavču podajajo plošček in skušajo na nekem območju rudarsko pravomoško narediti čim več škode. Co-opa v kampanji ni, tako kot ne razdeljenega zaslona in merjenja moči z boti.
Ponavljam: Guerrille ni težko pribiti na sramotilni steber. Zgledovanje po drugih virih je očitno, Mars je nefuturistično nenavdihnjen, štorija je osnovnošolska in na dolgi rok se začnejo opravila ponavljati. Da boš v špilu užival, ne smeš biti preveč naveličan žanra in kritičen do mošnjice izvedbenih težav, kot so včasih nerodno približana kamera, ki te stane pregleda nad okolico in s tem življenja, zatikanje ob male ovire na tleh ter Alecova plavajoča lesenost pri skakanju. (Plošččadnost je drugače neprimerno manj izpostavljena kot v Assassinu, Infamousu in Crackdownu.) Gotovo bi sedla tudi možnost poveljevanja tovariškim partizanom, ki se ti precej naključno pridružijo glede na to, koliko si gverili v trenutnem sektorju pomagal, in so dokaj nesposobni. A vendarle novi Red Faction preveva otipljiv čar megatonskih demoliranj, razgibane fizike in številnih pristopov k reševanju zadanega. Čeprav je vse skupaj omejeno na radosten razfuk in imaš po končani igri nekam prazen občutek, nastane na podlagi tega, da lahko cilj s trenutnimi orodji, orožji in/ali vozili doséžeš na najrazličnejše načine, veliko zanimivih situacij. Misije, kjer moraš uničiti določeno število sovražnih vozil, se denimo izkažejo za razburljive mešanice streljanja in zaletavanja, med katerima prehajaš po mili volji, dočim minerski stranski izzivi, ki ti ponudijo omejen čas ter vnaprej določena sredstva za zrušenje strukture, prispevajo dobrodošel kanec razmišljanja. Pohvaliti gre še, da so naloge praviloma kratke in nabite z dogajancijo, na ključnih mestih pa imajo nadzorne točke, da ti ni treba rutinsko ponavljati dolgih voženj. Če ti našteto diši, se zato le odpravi osvobajat Mars izpod kapitalističnega jarma. Morda ti naša komunistična preteklost in iznajdljivost nezavedno pomagata k uspehu!


Čepenje v zaklonu po zgledu Gears je vdelano bolj zaradi lepšega in je uporabno le na začetku igre. Kasneje orožja postanejo premočna za beton.


Če ti zmanjka ubojitih sredstev in blizu ni karjole za gaženje, sovražnike natepeš z macolo. Skrivnost v multiju je noj namesto nje. Ja, NOJ.


Elektrokutor jemlje na muho več sovražnih pehotnikov naenkrat in jih tako boleče cvre, da spoštljivo prikimava celo junak Infamousa.


Včasih zasedeš tudi kako statično orožje, ki istotako počne darmar, medtem ko streljanja iz vozil, ki na sebi nimajo arzenala, ni.

80 *Sneti si na preluknjan kruh namaže porcijo sladke, SLADKE destrukcije.*
xbox 360 / PS3 — Volition / THQ

UFC 2009 Undisputed

Ko se za mano in nasprotnikom zapro vrata UFCjeve osmerokotne kletke, nastane ločnica med civiliziranim svetom in mikro kozmosom, v katerem je dovoljeno marsikaj. Resda ne smem gristi, vleči za lase, talati čelnih, brcati v jajca, iztikati očes in lomiti erekcij. Prav tako bom po nekaj minutah deležen premora pred novo rundo. A v večini pogledov me čaka neolepšan golorok boj, ki bo razkril, koliko je v dokaj realni situaciji vredno moje znanje borilnih veščin, naj gre za udejstvovanje stoječki ali ležečki. Gotov sem lahko, da bom naučeno izvajal v bolečinah, med tekočim švicem in pronicajočo krvjo. Hkrati računam na vse vrste ran, od udarnin in ureznin prek izvinov ter izpahov do pretresa možganov in poškodb notranjih organov. V tem obračunu se bo izkazalo, kje sem dober in kje slab, kakšen je moj značaj, koliko sem pameten, kako se obvladam in koliko zdržim. To ni šala. To je prvenstvo Ultimate Fighting Championship. Zdaj spet v interaktivni obliki ... in to dobri.



Se sprašujete, kako je lahko tak badass šport videti tako ... toplovodarski? No, ko si v takem mountu, ne misliš na seks.

Undisputed ni prva igra z licenco tekmovanja UFC (o njem čitaj vedež v tej cifri), saj smo jih v prvi polovici desetletja na različnih sistemih, od dreamcasta do PS2, videli pet. A od takrat ni bilo na spregled nobene in celokupno gledano je novinka prvakinja med njimi. Hkrati pa se umešča med boljše pretepačine. Po eni strani je to presenetljivo, saj japonska skupina Yuke's vzporedno daje na plano (pod)povprečnosti, kot sta Smackdown 2009 in Legends of Wrestling. Vendar je to posledica narave šova. Dočim je ameriška rokoborba predstava za mase, med katerimi je dosti otrok, je UFC resnejši in bolj brutalen. Zato je resnejša tudi narava špila, ki se dodobra spogleduje s simuliranjem mešanih borilnih veščin (MMA, Mixed Martial Arts).



Čeprav je učna ura dolga, tehnična in ne najbolj intuitivna, se jo splača preštudirati. Oziroma se nanjo vrniti tudi kasneje, ko že imaš nekaj pojma.

Ker dotične tvorita dva glavna elementa, borba na nogah in borba na tleh, katere del je podreditev (submission), je mlatenje sestavljeno enako. Tretjeosebno gledana borca se tipično začneta najprej obdelovati z rokami in nogami, kar je posledica pritiskanja štirih gumbov na desni strani ploščka. Kar storijo, je moč prilagajati s knofoma pod levim kazalcem, dočim desna botrujeta nizkemu ali visokemu bloku. Pritisk na gumb brez modifikatorja tako pomeni navaden levi ali desni sunek v višini trupa, modificiran pa nizkega (noge / pleksus) ali visokega (glava) oziroma močnejšega. Prav tako je narava žvajza odvisna od razdalje. Če si tik ob tekmecu, boš delil zamahe s komolci in dregljaje, ki nimajo toliko sile, na večji pa bodo šusi bolj razpotegnjeni in dostikrat močnejši. Batine lahko povezuješ v kratke kombinacije in se braniš z blokom, premikanjem v ringu ter prestrezanjem nasprotnikovih udov. Vsekozi je treba paziti na zdržljivost (stamino), kajti bolj kot je akcija razgibana, hitreje ta pada, dočim njeno najvišjo raven stalno znižujejo nasprotnikovi udarci. Bolj kot jih skupiš in bolj kot se matraš, počasneje reagiraš, šibkeje udarjaš in večje je tveganje, da te podrejo z zaporednimi zadetki. Ali celo z enim samim. Verjetnost nokavta povečuje tudi narava tvojih udarcev. Če stegneš spodnjo okončino proti nasprotniku, ki te s krošejem istočasno pripizdi na gobec, se boš znabiti takoj zgrudil. Luči se v Undisputedu pogosto ugasnejo že po tretjini izgubljene stamine oziroma v prvi rundi. To je sicer kanec nerealno, saj brzinskih nokavtov v resnici ipak ni toliko. A hkrati to zagotavlja, da so boji vedno napeti, in kljub vsemu odseva naravo UFCja, ki pokaže, kako krhko zna biti človeško telo.

Še bolj uefcejevska je borba na tleh, ki jo z desno gobico začneš s poskusom takedowna. Če ta uspe, se borca tipično znajdeta v poziciji, kjer eden 'jezdi' na drugem (mount). To je za slednjega jako neugodno, saj jih lahko faše kot nakovalo. Če si on, je treba klofuto prestreči ali se premestiti v drugo pozicijo, kar počneš s premikanjem desne paličice v vzorcih, kot je gib od zgoraj desno do levo. Kako lahko to je, je odvisno od tvojih spretnosti, statističnih podatkov obeh hrustov in količine zdržljivosti, vendar si lahko gotov, da nasprotnik ne bo ostal križem rok. Kvečjemu jih bo prekrižal tebi in te z njimi pretepel. Rezultat je igra mačke in miši, kjer se zaradi ponesrečenega poskusa premestitve kaj lahko znajdeš v neugodnem položaju, nakar si ti tisti, ki mora iskati boljšega. Cilj je resno stolči tekmečev obraz ali telo, da vskoči sodnik, ali ga prisiliti v predajo s podreditvenim prijemom, kot je zvijanje roke, objemanje vratu z nogami, da mu zmanjka sape, ali kaj podobnega. Repertoar potez v igri ni tako širok kot v realnosti, je pa vseeno zelo kompleten in raznolik.



Kakšne ročne, nožne in preriavaške spretnosti tvoj lik ima, je v marsičem odvisno od naveze dveh temeljnih slogov, udarjalnega in ruvaškega. Prvi so boks, kikboks in tajski boks (muaj taj), drugi judo, brazilski jujitsu ter rokoborba. Osnove vseh so enake, si pa sleherni lasti posebnosti, kot so nekateri udarci, vrsta klinča in potek premeščanj na tleh. Judo je uravnotežena talna disciplina, jujitsu si lasti močne poteze v borbi s hrbta, boks je močan v rokah od blizu, kikboks ima rad brce v glavo z razdalje, muaj taj ima silen klinč, v katerem jih



Spletni način je le en. Zamik zna spraviti ob živce še tako jeklenega borca, tako kot manko kazni za kretene, ki pobegnejo pred koncem boja.



Ko se nasprotniku posreči, da te dobi v takle podreditveni (submission) položaj, hitro zahtevaš vdajo s tapkanjem. Ali pa odtlej ščiješ le še v raznožki.

skupiš s koleni. A to ni vse, po čemer se borci v Undisputed razlikujejo. Sleherni ima tri krovne postavke – moč, hitrost in kondicijo, izražene na lestvici od ena do sto, ter enako ovrednotene posamezne lastnosti, kot so napad in obramba s pestmi, z nogami in na tleh, sposobnost izvajanja ter premagovanja podreditev ...

Uspeh v dvoboju je največkrat odvisen od tega, kako znaš izkoristiti močne in zakriti šibke lastnosti svojega borca. Če imaš visok rating deljenja šamarjev in nizkega za boj na tleh, se boš skušal obdržati na nogah, medtem ko se bo vrestlersko nadarjen nasprotnik trudil, da bi te tja spravil. To ima za posledico plese sem in tja, otresanja, obrambe, protiudarce in še sto tekočih, pregibnih situacij v ringu. Igra nudi dovolj širine in taktičnih možnosti za nemalo različnih pristopov. Spopadi se lahko zataknejo v ene vrste izčrpavajočem koloteku ali prehajajo med borbo na nogah, na tleh in spet na nogah. Med premišljenim napadom in slepim zamahovanjem v upanju, da boš sovražnika presenetil ... umikom in taktično obrambo, deloma sestavljeno iz blokad in deloma iz protisunkov ... besnim vrtenjem gobic in znalskim, visoko tehničnim ruvanjem na podu, kjer na podlagi zapomnjene tabele prehodov natanko veš, v katero pozicijo hočeš tekmeca spraviti. V splošnem je najbolj pomembna pametna napadalnost, saj z golo obrambo ne boš daleč prišel, med drugim zato, ker je zanesljivo blokiranje izmenjav visokih ter nizkih udarcev skoraj nemogoče. Knofodrk in vrtenje gobic v tri krasne ti mestoma znata pomagati, a to ni ne enostavna pretepaška arkada, ne plitka WWEjščina z zanič stikom med telesi. Zanimivo je, kako na nivoju je umetna pamet, saj smo v pretepačinah navajeni, da ta igra drugo violino. Silicij borce vodi pametno, samozavestno, raznovrstno in neceneno ter na višjih težavnostih ne naseda na ponavljanje fint. Čudno je le, da včasih dodobra zašuštra in da ima nadnaravne sposobnosti reševanja iz zgodnjih podreditev.

Škoda, da je krovnih slogov le šest, saj jih UFC pozna dosti več, da ni realistične krvavosti (zaradi starostne oznake 15 pride v igri le do ureznin in madežkov na tleh, dočim so tla pravega oktagona velikokrat marmeladno namazana s krvjo) in da Undisputedu manjka nekaj eksplozivnosti. Borbe v zaresnem Ultimate Fighting Championshipu znajo biti bliskovite in kot bi mignil, sta nasprotnika zapletena v risankast klobčič, iz katerega štrljo zamahujoče roke in noge. Igra je počasnejša, bolj zamišljena. Takisto manjkajo interakcija z osmerokotno kletko, kar ni kul, saj je kovinska ograja v resnici važen element, in poškodbe v slogu zvitih gležnjev, ki bi bistveno vplivale na igranje. Morda proizvajalci bojevnikov niso dali licence, hi hi. No, je pa šov dober, saj izdelek vsebuje uradno licenco. To pomeni nad osemdeset aktualnih, solidno zmodeliranih bojevnikov, razporejenih v pet kategorij glede na težo, kot so Frank Mir, Tito Ortiz, Brock Lesnar, Ljoto Mačida, BJ Penn, Antonio Rodrigo Nogueira, Sean Sherk ter lijepi njihov Mirko Crocop v značilnih hlačkah s šahovnico, poleg tega pa še uradne logotipe, glasbo, sodnike, oktagon ter slin-slin punce. Licenca pride zlasti do izraza v 'klasičnih' fajtih iz zgodovine UFCja, ki jih spremljajo HD-posnetki okoliških rivalstev in samih srečanj. Žal tu manjkajo trademarkovski liki, kot je Tank Abbott. Grafika v ringu je zelo solidna, z vedno bolj zadihanima, prešvicanima in očitno zmahanima korenjakoma, ki jima iz ust včasih leti krvava slina ter sta deležna ran v obliki prebitih arkad, oteklih oči in ureznin na ličnicah. To je simpatičen oris njunega splošnega stanja in dasi je spočetka pametno vključiti prikaz merilnika zdržljivosti, ki je privzeto izklopljen, je o njem še bolj napeto sklepati na podlagi podobe. Nadalje so prizori, ko nekdo skupi podplat v glavo in se zloži po tleh kot mokra brisača, pri čemer mu ščitnik za zobe odfrči iz ust, neprecenljivi in odlično posredujejo BAM!-občutek iz UFCja. Bi pa lahko več dela vložili v praktično mrtvo občinstvo in medla komentatorja. Zaradi tržnega uspeha igre bomo gotovo ugledali UFC 2010 ali 2011, kjer bodo popravili to in še marsikaj.

Če se ne nameravaš v glavnem mlatiti s kolegi v dvoje – kar je na enem kavču zaradi globine igre odlično, na spletu pa manj zaradi pogostega laga, ki ima za posledico nezanesljivo beleženje udarcev –, bo zate glavni način kariera. Tu ustvariš lastnega suvalca, ki mu še kar natančno odrediš zunanjost, mu določiš udarjalni in ruvalni slog ter mu pripišeš začetne točke. Pot nato vodi v telovadnico, ki rabi kot odskočna deska za treniranje in dvoboje. Moč, hitrost in kondicijo zvečuješ v tedenskih urjenjih treh različnih intenzitet, od katerih te vsak utrudi za nek odstotek maksimalne stamine. Vmes so posejani sparingi, kjer nabiraš točke za ostale lastnosti, izzivi v enem ali drugem svojem slogu, ki takisto prispevajo k izboljševanju, in dogodki, kot so intervjuji, ki prispevajo k tvoji verodostojnosti (credibility). Ta je bistven podatek za plezanje po lestvici. Kariera je po eni strani statična in duhamorna, saj popestritev osnovnega početja izven naključnih fajtov skoraj ni. Sodelovanje z mediji in pokrovitelji je omejeno na tekstovna sporočila, ne pomaga pa niti, da se nalaga vsaka stvar posebej in so zato meniji upokojensko počasni. Vendar kariera ni rutinska, saj je treba na količkaj visoki težavnostni stopnji (spreminjaš jo lahko sproti) trenirati premišljeno. Če se zaženeš v trening in si ne odpočiješ pravočasno, boš v ringu utrujen, kar je odličen recept za poraz, enako kot če borca razvijaš nepremišljeno ali brezciljno in se ne trudiš s sparingom. Kmalu začne izboljševanje ene lastnosti zniževati drugo, tako da razvoj supermanskih vsemogočnežev odpade. Po kakih štiridesetih spopadih se borec upokoji, tako da za pridobitev naslova najboljšega mešanega martialnega artista v svoji kategoriji nimaš neskončno časa. Lahko pa vedno narediš novega in dobljene izkušnje koristno uporabiš v svežem naskoku na naslov. Oktagon pač kliče in če si količkaj ljubitelja bolj realističnega tepežkanja, se boš vanj kljub Undisputedovim pomanjkljivostim zelo rad vračal.



Igralci boksarščine Fight Night veste, da je treba nasprotnika tam mlatiti kot vola, da se končno zloži po tleh. V mnogočem je to posledica mehkejših rokavic in prepovedi brc. V UFCju do take situacije dostikrat pride v prvi rundi.



Ta igra ni za nepotrpežljive in one, ki se ne marajo učiti globokega sistema. Bomo pa naslednje leto verjetno dobili nadaljevanje, saj je prodaja odlična.

83 *Sneti razdeli malico v obliki razsutih arkad in velemodric.*

PS3 / xbox 360 — Yuke's Osaka / THQ

Infamous



Razlike med temnimi in svetlimi različicami moči so vseeno zadostne, da se splača poskusiti z obemi. Samosvoje odklepamo z opravljanjem sklopov dobrih ali zlih stranskih misij. Ene izključujejo druge.

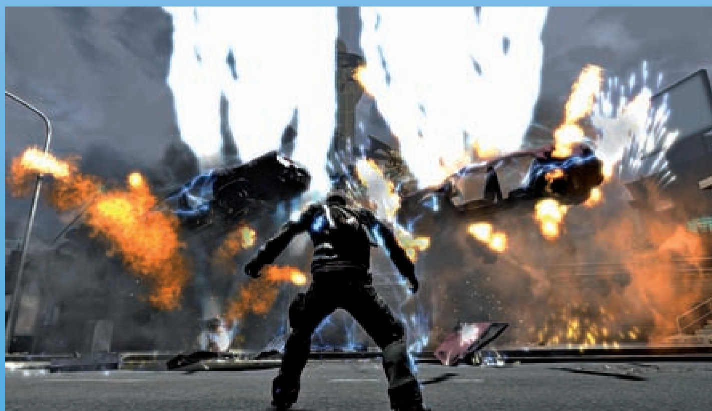
Poznate Sturgeonov zakon, ki pravi, da je devetdeset odstotkov vsega sranje? Pri naslovih, ki se uvrščajo v žanr peskovniških (sandbox) špilov, ni nič drugače, saj se na vsak GTA najdejo tri oskubljene papige, ki bi jih šlo zakopati za vse večne čase. Toda igre iz čefurske podzvrsti, koder namesto v cotah običajnih uličnih krimičev nastopamo v opravah superjunakov, so kot kaže na dobri poti, da postanejo izjeme v pravilu pokojnega ameriškega pisatelja. Odličen je bil že spregledani Crackdown (J164, 90), nekaj slabši, a kljub temu vreden pozornosti akcijskih sladokuscev, pa je Infamous, sveži podvig stvariteljev ploščadarske trilogije Sly Cooper.

Cole McGrath, glavni junak naslova, je tipičen primer človeka, ki se je znašel na napačnem kraju ob najslabšem mogočem času. Oziroma, vsaj tako je spočetka videti. Ko je v Empire Cityju odjeknila peklenska eksplozija, ki je dober del mesta malodane zravnala s tlemi, je on stal blizu epicentra. Toda namesto da bi obstoj nadaljeval v obliki ražnjiča, se po siloviti tragediji v klasično stripovski maniri prebudi z nadnaravnimi močmi. Superman zna leteti, Batman je bogat, Bruce Lee se izmika laserjem in Cole je sposoben obvladovanja električne energije.

Še več: Cole JE elektrika. Pravcati mali človeški dinamo, ki na naš ukaz brzostrelsko rojeva miniaturne strele, sovrage pošilja pod oblake z lučanjem iz niča zacopranih energetskih bombic ter more nezasidrane predmete (avtomobile, smetnjake, prebivalce) po okolici potiskati in prevračati s silnim električnim sunkom. In vse to že na samem, dokaj neboglјenem začetku. Kaj šele pozneje, ko pod našim nadzorom z odliko diplomira kot poklicni štromar! Smrtonosni tok je sicer temelj kaotičnega mestnega okolja s tremi širnimi otoškimi četrtmi, po katerih se peš (v avte ni moč sesti, ker bi jim s 070svojimi na novo pridobljenimi talenti menda takoj stopili drobovje pod havbami!) gibljemo dokaj svobodno. Viri elektrike so obcestne svetilke, električni drogi, klime, telefonske govorilnice, avtomobilski akumulatorji in podobno. Iz takih objektov si zalogo elektrike, ki jo trošimo z napadi, obnovimo tako, da se jim približamo in jo s tiščanjem namenskega gumba preusmerimo vase. Lahko pa tok brezbrižno posrkamo iz trupel komaj še dihajočih ljudi, ki nam hote ali nehote prekrižajo pot. Izbira je naša, a o tem več kasneje.

Sliši se nemara preprosto, vendar življenje za Cola ni tako, saj se je po velikem poku v soseskah zaredila vsakovrstna kriminalna zalega, ki mu ne pusti dihati. Še sreča torej, da lahko možiček brez posebne muje pleza po pročeljih hiš, stanovanjskih blokov, stolpnic in drugih poslopij, na katerih vrhovih si najde zavetišča pred točo izstrelkov. Plezanje je izvedeno podobno kot v Assassin's Creedu in od nas ne zahteva veliko prstne koordinacije. Sleherna zgradba ima namreč toliko okenskih polic, izbočenih okrasnih kamnov, visečih neonskih napisov in drugih elementov, da se junak po vsakem odrivu ob nekaj skorajda čudežno ujame. Podobno velja za skakanje na oddaljene stebre, kovinske nosilce in sploh vsakovrstne robove gradnikov okolice, ki heroja prav magnetno privlačijo, ko se jim neposredno približa. Po eni strani smo zavoljo te mehanike sicer prikrajšani za zadovoljujoče trenutke, ki jim botrujejo uspešno opravljeni telovadni manevri v zagamanih ploščadah. Po drugi – in ta v Infamousu zares šteje – pa je tovrstna pomoč dobrodošla, saj dopušča, da se med prehajanjem z ulic na strehe in obratno ni treba odrekati istočasnemu izvajanju številnih akcijskih karafek. Avtorjem gre za nadzor dinamičnega Cola vsa čast in hvala, saj je možak pravi sodobni nindža. Poleg naštetega lahko kot kak pajkomož z eno roko visi na ograji in z drugo strelja, se skriva za ovirami, od tam natančno meri ter se s polarnim ščitom, enim od kasnejših električnih talentov, z vseh strani brani tudi med drsenjem skozi zrak. Vidi se, da imajo Sucker Punch dolgoletne izkušnje.

Imamo torej odprto mesto, poseljeno z nedolžnimi prebivalci in barabami. Kaj v njem sploh počnemo? Opravljamo misije, seveda. Daljše štorijalne nam nudijo osrednji liki, kot so agentka Moya, zaročenka Trish in zvesti kolega Zeke (ta hkrati rabi kot komični ventil v sicer zelo napeti pripovedi). Krajše stranske pa naključni ulični delodajalci, ki jih vidimo na priročni karti. Enkrat moramo na označenem kraju v življenje obuditi iztrošen generator ali uničiti antenski oddajnik, drugič mestni predel očistiti četice nepridipravov, tretjič pospremiti ključno osebo od točke A do točke B. Ne manjkajo niti čisto postranske aktiv-



Svetlobna nevihta v akciji. Pri tem, najhudejšem električnem napadu lahko strelnim snopom krojimo pot gibanja z nagibanjem ploščka.



Silni sunek štroma je odlično diverzantsko orožje, sploh na tretji stopnji moči. Ko z njim posedemo del sovragov, se lahko posvetimo preostalim.



Železniška proga, ki vijuga med ulicami treh predelov mesta, je priljubljen način hitrega potovanja. Cole lahko namreč polzi po tračnicah.



Infamous je eksplozivna igra, ki ne zanemarja povsem manj bučnih pristopov. Ena od Colovih moči je denimo snajperski električni curek.

nosti, kot sta iskanje tajnih posnetkov z monologi, ki razkrivajo zgodbovno ozadje, in zbiranje težko dostopnih svetlečih ostankov velike eksplozije, s katerimi si podaljšujemo črto merilnika električne hrambe. Domala vse naloge prinašajo pozitivne ali negativne izkušenjske točke, valuto za jačanje in nadgrajevanje Colovih električnih napadov, kar izvajaš skozi temu namenjen meni.

Pozna torej igra izbiranje med dobrim in slabim? O, ja. Nagnjenost v eno ali drugo smer med vandranjem po mestu nakazujemo že tako, da nedolžno gmajno na ulicah bodisi spoštujemo, bodisi jo spreminjamo v pri njej vztrajamo do zaključka, saj s tem hitreje dosežemo najvišjo od treh stopenj 'dobrote' oziroma 'izprijenosti'. S tem si odklenemo dostop do čedalje bolj uničujočih oblik električnih specialk, ki so malenkostno drugačne za vsako stran. Moralno odločanje pa pripelje tudi do dveh različnih koncev. Nič zares revolucionarnega, skratka, vendar dopadljiva popestritev, na račun katere bo Infamous od štarta do finiša marsikdo želel preigrati vsaj dvakrat.

Je pa res, da se bo v procesu ob nekaj reči spotaknil. Ne ob kaj takega, kar bi nepopravljivo skazilo izkušnjo, toda gube na obrazu špila vsekakor so prisot-



Izkušenjske pike lahko dobimo tudi s stilsko neoporečnim klanjem, recimo z ostrostrelskim zadetkom med drsanjem po električnih žicah. Trofeje so vključene.

vroč pepel. So pa za določanje osebnosti glavnega akterja bolj pomembni 'trenutki karme', ki se odvrtijo sredi misij. Bomo sestradanim množicam prepustili paketke s hrano ali jih bomo vzeli zase? Bomo policijsko zasedo napadli samostojno ali bomo raje hinavsko izkoristili miroljubne protestnike v bližini? Bomo reveža, ki mu preti linč, rešili pred ponorelo hordo ali pa se bomo nevarnosti raje ognili? Posledice so očitne in občutne na več nivojih. S polzenjem na temno stran postaja Cole videzno čedalje bolj suhljat in bledoličen, medtem ko se električna energija, ki jo sprošča, namesto modro obarva rdeče. (Mimogrede, občutek pri igranju zlobnika precej spominja na onega iz The Force Unleashed, igrotvorcem pa je bila muza menda tudi televizijska nizika Heroes.) Priporočljivo je, da si špilavno filozofijo izberemo takoj in ne. Bržkone največja nevšečnost se tiče dizajna sredinskega dela igre, kjer so se avtorji očitno predolgo samozadovoljno trepljali po ramah. Uvodni del, koder rokujemo z osnovami in zadihamo vzdušno, grafično ter zvočno vrhunsko oblikovan urbani okoliš, izpade kot nadvse okusna predjed. Toda zakaj je treba čakati do zadnje tretjine, da z opravljanjem specifičnih platformsko obarvanih misij – te so povečini slastne – v kanalizaciji pod mestom naposled odklenemo najboljše Colove sposobnosti?? Polarni ščit bi recimo jako prav prišel že prej, isto velja za ultimativni priklic strelovja iz nebes, ki nad sovražniki in stvarstvom zagreši razdejanje take magnitude, da se skupaj z zaslonom tresemo še sami. Zlasti bi si tega želel, ker je nihanje težavnosti včasih prav prašičje. Nadalje svoje pridodajo pretirano enosmerne stranske misije, sredi katerih zapravljamo čas za enolično odstranjevanje z vseh strani uletavajočih, s pištolami, puškami in strojnicami opremljenih skupinic bednikov. Tem se kasneje pridružijo višinski ostrostrelci, bljuvači električnih krogel s sposobnostjo teleportiranja, kričeči samomorilski bombniki in tečni mehanski rakci, tako da je ponudba nasprotnikov zadovoljiva. Odštevši kakega pol ducata šefov, ki so spektakularni bolj po obliki kot po izzivu. Verjamem tudi, da marsikoga ne bo prepričalo podajanje fabule skozi stripovske sekvence. Te so po vizualni plati sicer nečloveško dobre, vendar kratke in čustveno nekoliko neizrazite, zaradi česar se povprečen osebek, če iz enačbe odstranimo Cola, le stežka čustveno naveže na nastopajoče.

Vprašanje, ali Infamous na začetku obljublja preveč in nato dostavi premalo, pred zadnjo tretjino zato ni iz trte izvito. Toda špil se zaključnih petih urah dobesedno razcveti! Ko Cole prejme in nadgradi večino svojih talentov, postane električni morilski stroj, ki je pri izbiri uničevalnih metod omejen samo z domišljijo. Obenem naslov iz rokava potegne niz nadmočnih štorijalnih misij, v katerih nas prisili do strateške rabe prej naučenih spretnosti. Kar predstavljajte si, kako bi izgledala sekvenca iz filma, kjer bi slaboritni rešimož sredi metropole v nekaj sekundah splezal na vrh stolpa, po kablih električne napeljave z nadzvočno hitrostjo pridrsal nad zastraženo oporišče, se odrinil v zrak in tamkaj za trenutek obstal ... <dramatični premor> ... Nakar bi v sredo tropa sovragov pod sabo zmetal malo morje elektrogranat, izstrelil ducat energijskih raket, se med nadzorovanim prostim padom zaščitil s kulerskim prosojnim ščitom in za veliki finale izvedel bučen meteorski udarec ob tla, ki bi preživele nesrečneže pometal v bližnje stene. Idila, vam rečem. In zamislite si dalje eksplozivno jebačino, ki bi jo bil taisti heroj sposoben udejaniti, ako bi ga priklopili na neskončen vir električnega toka. Scvr!

A tega si ni treba predstavljati, saj lahko igraš Infamous. Špil ni brezmadežen: včasih je dolgočasen, mestoma prelahek, občasno pretežek. Nekateri bodo pogrešali kakršnokoli obliko večigralstva, ki recimo krasi njegovega tomesečnega tekmeca – enako razbijaško usmerjeni Red Faction: Guerrilla. Toda igra niti ni tako zgrajena, da bi bilo to smiselno, dočim so njeni visoki trenutki tako hudimano zadovoljujoči, da odtehtajo večino zamer. Če si ljubitelj peskovniških tretjeosebnih akcijad, si ga dolguješ!

80 *Kako blondinka zamenja pregorelo žarnico? Pokliče Cola, ups, Casa.*

playstation 3 — Sucker Punch / Sony

Stormrise



Soldatje so organizirani v skupinice, a kljub temu se rado zgodi, da se posamezniki zataknejo ob stopnico in se ujamejo v animacijo sunkovitega trzanja. Tudi virtualni ljudje lahko trpijo za epilepsijo!



Nasprotnikova pamet po neumnosti stalno konkurira naši vojski in taki frontalni juriši so bolj ali manj vse, kar zna. Je pa res, da je dotok falotov neskončen. Če bi bili še brihtni, bi nam trda predla.

Pri realnočasovnih strategijah na konzolah so v modi novi načini nadzora, tržniki pa ploskajo, ker lahko v posamezno oglasno vrstico stlačijo rekordno število nazivov, kot so 'revolucionaren', 'še nikoli viden', 'leder gate trgajoč', 'zgodovinske-učbenike-na-grmado-pošiljajoč' in podobno. Tudi pri Creative Assemblyju za Stormrise niso skoparili z obljubami, da bo na novo zakoličil žanr. Tega naj ne bi storil le s samosvojim načinom označevanja enot, marveč z uvedbo bojišča v treh dimenzijah. Vojaki bi naj znali uporabljati napredno tehnologijo stopnišč in iz pozidanih območij ustvarjati osja gnezda, kjer bi plazma letela iz vseh smeri. Ker je kamera povrhu zadegana soldatom na rame in torej vidimo natanko toliko kot oni, naj bi se igra iz navadne strategije prelevila kar v kvazi tretjeosebno akcijado, v kateri bi si skupaj s svojimi enotami grizli nohte ob pričakovanju, kaj bo prilomastilo izza naslednjega vogala. V teoriji.

V praksi se zatakne že pri označevanju enot, ki je lep primer dejstva, da inovacija sama zase še ne pomeni nečesa dobrega. Pristop se imenuje whip-select, kar bržda pomeni, da bi bilo treba njenega iznajditelja prebičati. Vojaštvo označujemo z žarkom, ki izhaja iz trenutno označene enote, na kateri čepi pogled. Žarek z miško ali desno gobico na joypadu obračamo in ga namerimo v ikono grupe soldatov na drugem koncu, sledi klik in kamera poleti k novim gostiteljem. Sploh ni švoh, dokler je na ekranu malo enot. Ko pride na enem koncu do gneče, pa postane natančno označevanje praktično nemogoče. Ikone se namreč začno prekrivati in namerjanje postane podobno igranju biljarda z velikim deblom namesto palice. Če želeno enoto zgrešimo, za nameček traja nekaj trenutkov, da se zavemo, kam je kamero vrglo. Obstaja sicer indirektno ukazovanje, kjer pogled ne preskoči, a poveljevanje enoti s povsem druge strani mesta je tečno za popizdit. Pogrne tudi strateška karta, ki v Endwar recimo omili omejitve pogleda, prilepljenega na enote, v Stormrisu pa je nepregledna in neuporabna. Povrhu je moč v skupino zadegati le tri enote, zaradi česar je ustvarjanje dobro organiziranih grup že v startu onemogočeno.

A to ni edina lastnost, za katero se zdi, da nalašč poslabšuje izkušnjo. Medtem ko se praskamo po glavi, kam smo zleteli s pogledom, nam jo soldatje zagodejo tako, da bezljajo v tri krasne. Ni osamljen primer, ko skočimo na eno stran zemljevida in izdamo nekaj povelij, nakar skušamo iti na drugi konec k drugi skupinici in pogruntamo, da tam ni nikogar več, ker je bila po nekem naključju predelana v pasulj. Vojaki nam spuščajo štose iz prvih C&Cjev, ko gruča ostrostrelcev ob ukazu za napad navdušeno oddirja prav do cilja, da bi premlatila sovraga s kopiti pušk. Dogajanje je tudi nekam hroščato, saj zaradi čudnega izrisa včasih sploh ne vemo, od kod pada po nas. To ni nedolžna reč, saj so karte zapletene in gredo tudi v višino. Pojamo se recimo po razrušenih mestih z množico stopnišč in podobnih ovir, na katerih izgubljamo živce.

Zemljica je namreč postala neprijazen kraj za ljudi. V bližnji prihodnosti skuša človeštvo podnebne spremembe urediti s širokopoteznim znanstvenim poskusom, ki pa skoraj uniči planet. Nekateri se umaknejo pod zemljo, kjer nastane frakcija Echelon – mi. Ko spet pokukamo na površje, ugotovimo, da je del ljudi preživel, vendar tako, da je zmutiral v nekaj, kar niso več ljudje. Saiji, kakor se imenujejo, niso pripravljeni mirno gledati, kako jim bo nekdo s samo štirimi okončinami hodil v zelje. Že nekajkrat viden zaplet (koliko se vas spomni KKND) pa ga Stormrise vseeno zalomi, saj je štorija nalik tisti iz telenovel, kjer gledamo samo vsak tretji del. Ne sprašujte, kako to vem. Škoda, kajti govor je na ravni, ZF-ozadje zanimivo in svet dodelan.

Se pa domišljija le delno prelije v vojaštvo, ker je enot malo. Imamo navadne vojake, močnejše vojake, še malo močnejše vojake, pa snajperja in hodečega robotеja, plus kak tank ter na koncu štorijalnega heroja, ki kolje vse po spisku ... dokler zaradi zanič pameti ne zaide. Saiji imajo nekaj zanimivih mutantov, a kaj, ko jim je v že tako bolj kratki kampanji z ducatom nalog namenjenega manj prostora kot Echelonu.

Boj poteka v maniri sodobnejših naslovov, torej brez gradnje baze in z zasedanjem strateških točk po karti. V Stormrisu so to predvsem 'energetski stebri', skozi katere pritekajo surovine ter jih je moč nadgraditi z obrambnimi stolpiči in sličnim. Naloge niso višek originalnosti – pojdi tja in pretakni/uniči ono –, a spopadi so zaradi nenehno dotekajočih sovražnih enot srditi. Tu se pokaže, da bi bil lahko Stormrise solidna izkušnja, ko ga ne bi tako grozno lomili z vmesnikom. Bojišče v višino je super, špil pa ima poleg tega še nekaj finosti, kot je večigralstvo za do osem igralcev, kjer si na začetku po svoje priredimo heroja. A ko je toliko elementov, od označevanja do ukazovanja, ena sama frustracija, zabeljena z nesmiselno fabulo, te prime, da bi nad avstralsko izpostavo Creative Assemblyja (ne, tile niso delali Totalne vojne) poslal resno nevihto. Z dežjem vil. Onih kovinskih.

39 — *Aggressor* **uči soldate hoditi po stopnicah. Žal znajo samo v eno smer.**
xbox 360 — Creative Assembly / Sega



Verzija za PC se od konzolne domala ne razlikuje, saj so avtorji želeli napraviti sistem, ki bo učinkovit povsod. No, ni.



Videz je iz daljave čisto soliden, a ko približamo pogled, so teksture precej razmazane. Prevlada rjave barve ne pomaga.

Virtua Tennis 2009

Na igriščno dogajanje v novem Virtua Tenisu, prvem po dveh letih, nimam dosti pripomb. Drži, da Sumo Digital, ki so tokrat poskrbeli za vse inačice – se pravi za xbox 360 in PS3, ki sta izšli zdaj, ter za PC in wii, ki prideta koncem junija –, niso storili drugega kot premaknili par sestavnih delov. Od opaznejšega so izrezali metanje tenisača za žogico po tleh in naredili lobe učinkovitejše za kaznovanje napada pri mreži. Ostalo odpade na animacije in inercijo. A čeprav se to sliši dosti, na dogajanje ne vpliva tako malo, saj je VT od nekdaj ena najbolj tesno načrtovanih športnih arkad. Njena brzopeta akcija je po eni strani urno dojemljiva, saj v nasprotju z bolj zapletenim Top Spinom pozna le tri gumbe (običajen in porezan udarec ter spin). Vse je odvisno od tega, kako si postavljen, ko uporabiš lopar, kam pri tem nagneš gobico in kako dolgo držiš gumb. Kar pa ne pomeni, da manjka globine. Čeprav je zlet žogice izven obrobnih črt redkost, ako ne gre za dvojice, igra do potankosti razume srž tenisa. Zato je bistven položaj na igrišču, tako kot v resnici. Bolje kot predvidevaš, kaj bo nasprotnik storil, več časa imaš, da se pravilno postaviš. Pravilneje kot si postavljen, več časa imaš, da se odločiš, kakšen zamah boš izvedel. Boljši, močnejši oziroma natančnejši kot je zamah, bolj bo vrgel nasprotnika iz ravnotežja. Izguba ravnotežja pa vodi v oteženo vračanje oziroma izgubo točke. Toda le majhna napaka je potrebna, da se tvoj tenisaš opoteče, udari šibko in vlogi se zamenjata. To menjavanje plime in oseke je zlahka prepoznavna značilnost Segine teniške serije, katere četrti del je kljub znanemu občutku v golem igralnem pogledu najpopolnejši v seriji.



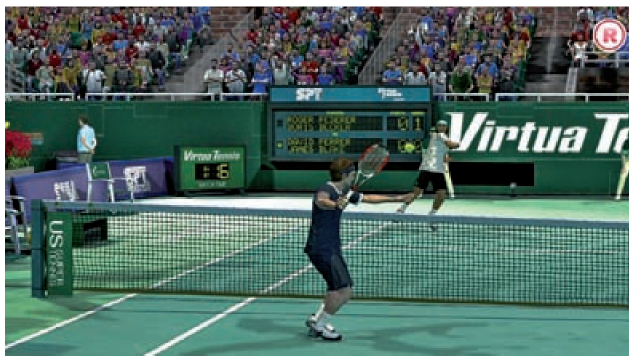
Pri nažignaju dvojic lahko soigralcu s podkazalčnimi gumbi zapoveduješ, kam naj se postavi. Umetna pamet je pri tem tako-tako.



Igrišča se seveda razlikujejo po vrstah podlage. Ampak ker Virtua Tennis ni realistična simulacija, vpliv tal ni ravno bistvenega pomena.



Ah, mini igre – stalnica serije od samega njenega nastanka. Zbijanje kock je kul, so pa nekatere opazno bolj zafrknjene od drugih.



Novi pogled je bliže akciji in izboljša akcijsko vzdušje, vendar zmanjša preglednost in načrtovanje. Menim, da ga bo uporabljal malokdo.

Prav tako ne morem reči, da strukturi trojke niso dodali ničesar. Osnovni kampanjski način world tour je načrtovan enako, le da je obilnejši. S stotega proti prvemu mestu na amaterski lestvici in nato proti istemu na profesionalni plezaš tako, da se udejstvuješ v kupu turnirjev, med njimi Davisovem pokalu. Takisto so vdelane nove mini igre, kot so biljard, futranje živali z odbijanjem hrane in potapljanje gusarskih ladij. Mini igre, opravljanje izzivov na akademiji in vadba s partnerjem zvišujejo tri osnovne statistične postavke (udarci, gibanje, servis + voleji). Ko se ena od njih zadosti povzpne, se odklene nov krovni slog, ki poudarja določen element, na primer močan forehand ali silovit servis. To ni zelo opazno, doda pa nekaj subtilnosti. Stil lahko kadarkoli menjaš in na seznamu jih je dosti, tako da so številne ure mahanja zagotovljene.

Toda VT2009 je tipičen primer, kako čezmerna razpotegnjenost mimogrede zatre vsakršno napetost. Potem ko na začetku world toura z malce švohotnimi orodji narediš sebi prav nič podobnega igralca, ti špil hinavsko ne ponudi izbire težavnosti. Ta je vnaprej zakoličena in prilagojena možgansko mrtvemu lenivcu, ki so mu odsekali ude ter ga uspavali s tremi litri morfija. Tekmeci so epsko nesposobni in jih odpravljaš ne samo z levo roko, temveč bi jih pwnal celo z nožnimi prsti. Preizkušeno, o fuj. Domala vsak turnir je enak prejšnjemu, se pravi zaporedje treh tekem na dve dobljeni igri od treh, z zmagami pa po lestvici napreduješ za eno, največ dve mesti. In to se vleeeeeče. Da prideš do nivoja professional, kjer začno nasprotniki nuditi količkaj odpora, porabiš vsaj deset ur, kar je nepopisno dolgovezno. Tudi na pro je vse skupaj medlo, razen ko fašeš nasprotnike na umetnopametni stopnji 'very hard', ki seveda veselo goljufajo. Podobno duhamorno je nadgrajevanje športnika. V tem je merica hipnotične privlačnosti, a milimetrsko pumpanje izkušenj nalik korejskim mmorpgjem je docela v skladu z grindaškim vzpenjanjem po lestvini. Enako kot zbiranje cekina za žafransko drage afnarije, kot so majice in kape. Še dobro, da lahko gre denar za loparje, ki minimalno prilagodijo statistike, in prizorišča za trening, kakor osnovna ta že so.

Da so VT2009 naredili na hitro in ga namenoma niso poimenovali Virtua Tennis 4, kaže še nekaj drugih dejavnikov. Licenca prinaša igrišča in zvezde (Nadal, Šarapova, Federer, Venus Williams, Djokovič ...), a nobenega resničnega tekmovanja razen Davisovega pokala. Občinstvo je zaspano, sodnik invaliden, komentarja ni, spreminjanja vremena itak ne, o zgodbi lahko zgolj sanjamo, ponovljeni posnetki so moteče dolgi, koža je zopet nekam voščena, nalinijstvo pa ima težave. Spletno igranje je zdaj vdelano tako v inačico za xbox 360 kot ono za playstation 3, ki je v VT3 ostala brez njega. Pohvalno je, da ima več podkategorij: igranje na liniji s svojim tenisačem v okviru world toura, kjer na posameznih lokacijah zbiraš točke za splošno lestvico (vendar s tem atleta ne izboljšuješ), rangirane ter nerangirane tekme z zvezdniki in tedenske turnirje. A resna težava je lag, ki prispeva k bizarnim situacijam, ko žogica pri nasprotniku vsakič obvisi v zraku, tako da jo zlahka vrne, ne glede na to, kaj si storil. To se zgodi dovoljkrat, da se ti špil zagnusi.

Ne pravim, da se v Virtua Tennisu 2009 ne da uživati. Če iščeš tenisačino za srečanja s prijatelji na istem kavču, je špil odličen, dočim bo kampanja sedla začetnikom in ljubiteljem tlake. Ampak slednje je preveč, napredka pa premalo, da bi špil ocenil ugodneje.

62 *Sneti v loku vrne žogico Segi, ki medli na lovorikah.*

xbox 360 / PS3 Sumo Digital / Sega

Punch-Out!!

Pri nas serija boksarskih arkad Punch-Out ni bila nikdar posebej znana, v tujini pa uživa kulten status od samega izida na avtomatih leta 1984. Kod pa mislite, da ima korenine razpiti meme "Nigga stole my bike"!? Ob petnajsti obletnici smo tako dobili nov del za wii, spisan posebej z mislijo na divje klatenje z wiimotom in nunčakom. Toda glede na to, da gre v večini pogledov za prebarvan prvenec, je glavno vprašanje, če se koncept obnese.

Punch-Out ni trdokožna simulacija tepežkanja kot Fight Night ali UFC, niti ni globoka, zapletena arkada z ducati potez v slogu Street Fighterja. Je risankasta, enostavnejša predstavnica zvrsti, okleščena do samega bistva. Kmalu po tistem, ko v vlogi boksarčka Little Maca pričneš pohod na naslov svetovnega prvaka, dojameš, da od tebe noče ljutih kombinacij, učenja kupa specialk in obvladovanja prostora, temveč da je okleščena do samega bistva. Pozna le dva udarca z vsako roko, v telo in v glavo, poleg česar so tu še blok ter umiki levo, desno in nazaj. Na tebi je, da se z bliskovitimi refleksi v pravem trenutku odzoveš na nasprotnikov udarec, kar storiš z blokom, umikom ali protiudarcem (izvedba slednjih prisluži zvezdico, ki omogoči peti udarec – aperkat), nakar napadeš s točo svojih. Da ne bi bilo vse le divje mahanje, je tu srčkometer, ki se odšteva za vsak blokiran ali prejet udarec. Ko pade na ničlo, se je treba nasprotnim napadom umikati, da se napolni, kar doprinese k taktiki.



V kariernem načinu se z vsakim nasprotnikom srečaš dvakrat in v drugo čisto enaka taktika ne deluje. Dvojna doza puščavništva je kul.

Marsikdo je sedaj pogledal hudo križem in dejal, da to pa že ne more biti kaj prida pretepačina, saj je bolj podobna nizu quick time eventov, se pravi pritiskov na gumbe v skladu z navodili na zaslonu. In po svoje bi imel prav, saj gre v resnici za žokanje pravega knofa v ustreznem momentu. Toda čisto po Nintendovo enostavna kontrolna shema in vsakomur takoj dojemljiva zasnova ne pomenita manka globine. Hec je namreč v tem, kako se te nasprotniki lotijo, in v Punch-Outu si je treba prav za vsakega vzeti čas ter ga naštudirati. Pa še tedaj te zna grdo presenetiti. Slehernega odlikujejo lasten nabor sunkov, ki jih trenutek pred izvedbo najavijo s kakim vzklikom ali utripanjem. Od tretjega naprej so vsi svojevrsten izziv, skupno pa jih je trinajst. Dva sta nova, ostali so iz predhodnic z NESa, SNESa ter avtomatov. No, vsaj po zunanjosti, kajti z leti so malo (ne bistveno) zamenjali težavnost in vrstni red ter se naučili novih udarcev oziroma kombinacij. Kot veli tradicija, so razdeljeni v tri kroge: nižjo in višjo ligo ter svetovno prvenstvo. Ko osvojimo naslov prvaka, ga moramo zdaj ubraniti proti vsem – s tem, da pobje dobijo nov nabor udarcev! Če smo dovolj zajebani, da jih spet premlatimo, se odklene še zadnji modus, v katerem se zapovrstjo borimo, dokler trikrat ne izgubimo. Potem se Mac upokoji in profil, s katerim smo igrali, nepovratno zaklene.



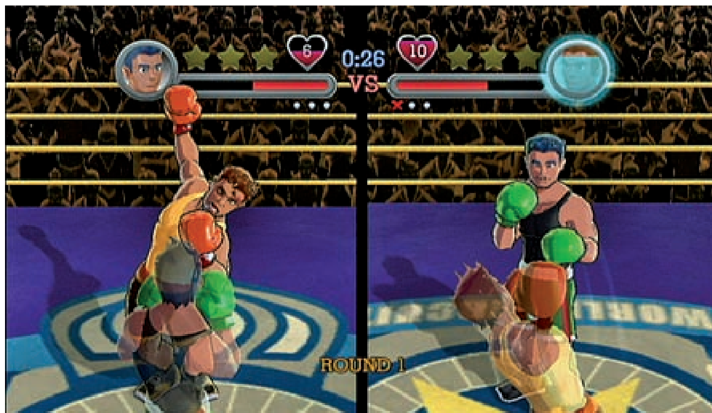
Ah, dobri stari von Kaiser. Model je taka stara šola, da se ti kar zasmili, ko mu nadevaš bunke. Na NESu je bil težji.

Poleg tegale kariernega načina so na voljo še ločeni izzivi. Vsak nasprotnik ima tri in na prvi pogled so skrajno nemogoči, toda bolj kot obvladaš, bolj so dosegljivi. Z njimi ne dobiš drugega kot malo slave in nekaj konceptnih zadev v galerijo, a za hvaljenje pred kolegi je. Nazadnje je tu večigralstvo na razdeljenem zaslonu (spletnega ni). Tu sta oba igralca Little Maca, kar je nekam ohrno, a z uspešnim mlatenjem moreta zrasti v Big Maca in nasprotnika res dotolči. Še kar zabavno, vendar postane enolično. Turnirjev ravno ne vidim, kajti sistem, ki v puščavništvu deluje super, v mnogo zaradi dokajšnje plitkosti ne zdrži. Tu namreč ni pazljivo orkestriranih napadov umetne pameti, ki v puščavništvi vzdržujejo visok nivo adrenalina in razkrivajo izdatno razumevanje bistva boksa. Igro v končni fazi to tudi stane višje ocene.

Glede na to, da smo prejšnje verzije nažigali s pritiskanjem digitalnega križca in akcijskih gumbov, se kajpak postavlja vprašanje, ali je mahanje na wiiju enako natančno. Punch-Out je namreč špil, katerega zasnova temelji na hitrih odzivih, in če bi nadzor to onemogočal, bi bilo vse skupaj jako kilavo. Okej, čistuni bodo veseli dejstva, da igra podpira klasično usmerjanje zgolj s postrani držanim daljincem, ki funkcionira kot plošček. Se pravi docela enako kot v enici, ki jo lahko kupiš v servisu Virtual Console. Ni pa to pol tako zabavno kot naveza wiimota in nunčaka, s katero dejansko boksaš, medtem ko gobica skrbi za izmikanje ter merjenje v glavo. Punch-Out s tem postane prava telovadna vaja, pri kateri se orenk zadihaš in prepotiš, natančnost pa je skoraj enaka kot pri gumbarjenju. Ne čisto, a dovolj blizu, da ni omembe vrednih problemov. Najbolj zadrti lahko uporabijo celo Wii Fitovo desko, ki rabi kot detektor izmikanja, vendar ta v praksi deluje bolj ne kot ja.

Kot rečeno, pretepaški sistem ni primerljiv s kakim Pouličnim bojevnikom. A ravno enostavnost vsega je element, zaradi katerega padeš noter. Vsak nokavt, ki ga prejmeš, vzameš osebno in sam od sebe klikneš na gumbek za ponovitev dvoboja, brez misli na to, da si boš pokvaril statistiko oziroma da je študiranje nasprotnika spodobno tudi v načinu za trening. Ne, šteje samo pravi fajt!!

82 *Quattro* se sprehodi do finala, kjer ga uspava gigantski črnec.
wii — Nintendo



Večigralstvo v tovrstnih špilih mora biti, zato so poskrbeli tudi za to. Igralca se vsak s svojim Little Macom mikastita na deljenem zaslonu, vse dokler …



… se uspešnejši od obeh po hulkovsko ne spremeni v Big Maca, ki udarja bolj bikovsko, a hkrati počasneje. No, kot gorila hitro zmagaš.

TAKO HITRA TELEVIZIJA, DA JI NIČ NE UIDE.

Serija LH 50 z neverjetno hitrostjo osveževanja slike. Tehnologija 200Hz TruMotion omogoča naraven prikaz hitro premikajočih prizorov z neverjetno ostrino.
LG Full HD LCD TV napredna tehnologija, ki je čudovito skrita.



A TECHNOLOGY PARTNER OF FORMULA 1™





LH5000
http://at.lge.com



42LH5000
1.099,99 €

BIG BANG



TruMotion 200Hz



INTELLIGENT SENSOR

Little King's Story

Ta izdelek japonskih skupin Cing in Town Factory je na površju tipična igra za wii: pisan, pravljičen, prijazen. V sladkorčkasto risankasti grafiki se udejanjiš v koži prvošolčka, ki iz svoje revne sobe po Aličino steče za podganami in se znajde na gozdni jasi v deželi iz basni. Tam se mu v spremstvu starega viteza poklonijo živali v slogu krave in zajčkov, zaradi česar mali dobi krono, žezlo ter bajtico. Na njem je sedaj, da razširi svoje miniaturno kraljestvo.

To bo storil z realnočasovnim poveljevanjem svojim podanikom iz pogleda od zgoraj, kot bi bil heroj v RTSju ali redkvice bičajoči vesoljec v Pikminu. Ko dobi za nalogo razsuti nekaj zlobnih vitic v bližnjem nasadu mase za frutolino, lahko gre to sicer počet sam. Navsezadnje mu poskočnosti po zaslugi nunčaka ne manjka. Toda od napadov ima na voljo le švohotno zvezdičasto čarovnijico iz žezla, kar ga naredi ranljivega. Obda se torej s spremljevalci, ki so spočetka le navadni vaščani brez poklicnih spretnosti. Da jih pripiše eni od začetnih služb, stražarjem ali kmetom, jih najprej zbere na kupek, nakar jih z merilno črto napoti v ustrezno hišico, kot sta vojašnica in skedenjska akademija. Pri tem z wiimotom ne mahaš proti televizorju, saj vse postoriš na klasičen joypadni način.

denar. Za slednjega kupuje nove stavbe, ki povečajo količino prebivalcev ali omogočijo urjenje življa v novih poklicih. Vojakom in kmetom se pridružijo lokostrelci z omejeno količino strelic ... tesarji, ki znajo iz ustreznih tabel zgraditi stopnice in mostove za dosego prej odrezanih koncev sveta ... gozdarji, ki sekajo lesene prepreke ... rudarji, ki opravijo s kamnitimi ... kuharji, ki brž odstranijo orjaške razbesnjene putke ... trgovci, ki v cekin pretvorijo ogromne denarnice ... čarodeji, ki tolovaje spreminjajo v kamen ... in še kdo. V vasi je tudi cerkev, kamor na poroko pošiljaš zaljubljene pare (do ljubavi pride, če so podaniki dolgo časa skupaj v straži, ali kar tako; ne, istospolnih porok ni), nakar parček instantno dobi otroka. Ta sčasoma odraste in se pridruži naokoli brezskrbno poskakujoči gmajni, ki čaka na razporeditev v poklic. Dotične ne zmanjka, ne glede na to, koliko umirajo tvoji kompanjoni, saj se vsako jutro po spancu od neznanokod pojavijo novi in se vselijo v prazne hiše. Prav tako ni razporejanja stavb na lastno pest, saj se bajte po nakupu samodejno pojavijo na vnaprej določenih mestih. Vendar je ta element Little King's Story, ki spomni na Harvest Moon (nič čudnega, producent igre Jasuhiro Vada je hkrati stvarnik dotične serije), tako ali tako le popestritev bistva, torej razisko-

videti je kot ogrebek, ki je padel z mize čeških animatorjev, ko so šotorili na Okinavi. A taka je le njena dobro zapečena skorjica. Pod njo se skriva vse težja in bolj kompleksna sredica, ki si za zgled jemlje tako akcijade kot taktične strategije. Ko nelinearno vandraš po svetu, srečaš čuda nepridipravčkov, ki jim igra pravi UMA (Unidentified Mysterious Animal), od zelenjave prek veliko oblik demonov (železna, kurilna, obmetovalna, gorjačna ...) do zmešanih krastač, hroščev, putk, krav, oslov, strašil in še marsičesa. Vsaka od njih se giblje po svoje in ima samosvoje napade, tako da brezzvezno pošiljanje v naskok pravilo ma ne pride v poštev. Svojo skupino moraš sestaviti premišljeno, da se bo sposobna spopasti z raznovrstnimi grožnjami in da bo hkrati zmogla premagati prepreke. Če imaš s sabo same vojake, ki napadajo od blizu, ne boš mogel ničesar storiti proti demončkom, ki stojijo na obronkih in te obmetavajo. Lokostrelci so kul, a imajo omejeno zalogo puščic, nakar so precej švoh. Čarovniki isto, saj nimajo neomejeno mane. Kuharji s perjadjo, ki je drugače trd oreh, opravijo instantno, vendar so kilavi proti ostalim. Poleg tega je s sabo modro imeti poklice za premagovanje ovir, torej kmete, gozdarje, rudarje in tesarje, da se ne zatakneš ob preprekah. Nase se ne



Takole potekajo boji. Vodiš kraljiča, ki ga označuje kronica, medtem ko tvoji podaniki v vrsti stojijo za teboj (ali v krogu okrog tebe, če izbereš obrambno formacijo). Z namerilno črto jih kot v kakem Overlordu pošiljaš nad sovraga.



Začneš sicer v neugledni gozdni kočuri, toda s širjenjem se veča tvoja glorija in po ducatu ur dobiš v upravljanje velik grad, poln zlatnine ter rdečih preprog. Z mesta na ograji skozi meni izbiraš člane straže, jih odpuščaš ali bobnaš na kup.

Ko je kraljič obdan z veličastno armado peterice čeladastih soldatov in klobučastih obdelovalcev zemlje, se lahko brez večjih skrbi napoti raziskovat gozdnatopoljsko nižavje na oni strani reke. Če sreča kako nepopisno grozoto v slogu jurčkov, buč ali malih črnih okrogloličnih pošastkov po imenu oni (to v japonščini pomeni demona), nadnje urno nažene stražo, da jih pretepe. To lahko počne kaotično, saj se znajo do neke mere mlatiti oboji, ali pa podanike taktično razporedi v vrsto glede na poklic s pritiskanjem smeri dol na digitalnem križcu. S tem jih nad ostudo pošlje premišljeno. Tako nad rokomavhka recimo napoti le vojake, ki so bolj trdoživi, dočim kmete prihrani za kopanje razpok v tleh in obiranje grmičevja. Iz vsega tega slejkoprej skočijo dobrote v slogu zlatih palic, bonbonov in daril, ki jih visočanstvo v gradu zamenja za

vanja in bojevanja. S tepežem nasprotnikov in odkrivanjem neznanih področij dobivaš vse več sredstev ter izpolnjuješ naloge, ki jih v obliki pisem dobivaš v grajski nabiralnik. Kmalu naletiš na manjše in večje šefe, ki jih moraš poraziti, da jim zapleniš področje, kamor se nato razširiš. To omogoči tako nadgrajevanje starih poklicev ter opreme (gozdarji postanejo nabiti gozdarji, ki so učinkovitejši tudi v boju; dobiš boljša orožja in oklepe) kot zbiranje novosti. Med slednjimi so sveže stavbe, ki dajo prej nevidene službe, obrambna ter izogibalna formacija in večje število spremljevalcev. Te je treba nekaj časa loviti po vasi, a kmalu si omisliš podij za klicanje, kjer hitro urediš stražo.

Z odpiranjem področij pa ti vse bolj pronica v zavest, da Little King's Story ni enostavna, otroška igra. Šur,

moreš zanesti, saj se ne razvijaš in ne dobivaš novih orožij ali opreme. Vse je na tvojih spremljevalcih.

Ker se omejitev slednjih s pet zlagoma zveča na trideset, na videz ni razloga za skrb. A večja kot je vojska, teže je z njo upravljati. Jara kača podanikov, ki se vijejo za tabo, ko nimajo naloge, je odlična tarča za bolj napadalne sovrage, ne glede na formacijo. Tudi ti nisi nesmrten, kajti po treh prejetih udarcih umreš in se ne zbudiš več. Zajetnejša in pisanejša armada ni vedno boljša od manjše in bolj specializirane, tako da je treba stvari premisliti. Izguba spremljevalcev sicer ni tragična, saj ne nabirajo izkušenj in nimajo kake osebnosti, le imena. Vendar si pri poračunu ob prestolu zaradi tega ob nekaj denarja, na novo moraš sestavljati stražo in jim dodeljevati predmete, ki jim izboljšajo statistike, zlasti energijo.



Simpatičnost je nepopisna. Dežela je pisana in muzikalična, zraven prestola ti spi kravica po imenu Pančo (itak, saj stalno panča), okoli skačejo putke in medoti, govor pa je hecno blebetanjce, ki spomni na različne jezike.



Vmes glasuješ o astronomovih predlogih, a svetovalci te redno preglasujejo, dokler ne napoči pravi trenutek. Tvoje ženske se v uradne zadeve ne mešajo in raje posedajo v ločeni zgradbi. Igre so pač fantazijske, kaj hočemo.

Brez premisleka, kako bo tolpa sestavljena, torej ne gre – tako kot ne brez spretnega arkadnega ukazovanja. To do neke mere trpi zaradi včasih nenatančnega merjenja z malo hecnim auto aimom in rahlo zamudnega kroženja skozi skupine (oseba, ki jo pošlješ na opravilo, se skupini po opravljenem pridruži na repu). A tekom igre se temu kar privadiš. Še dobro, kajti težavnostna stopnja konkretno naraste. Srečuješ vse večje, trdovratnejše in množičnejše navadne barabeže, predvsem pa ti zavdajo šefi. Teh je cel kup, tako v stranskih kvestih, kjer mega gobanom, vitezom, coprnicam in raznobarvnim zmajem pleniš zaklade in dele čudežne leteče kontrapcije lokalnega astronoma, do osmih konkurenčnih okoliških kraljev. Pri njih hudič vzame šalo, kajti vsaka od teh bitk je dinamična, zagrizena, zanimiva in samosvoja, predvsem pa želi tako prstničen kot možganski trud. Eden te zasipa z ognjem in ledom ter nadte kliče demone ... drugega odpraviš z igranjem fliperja ... tretji hoče dirko na vrh gore ... četrti ti zastavlja uganke. Količina domišljije v šefovskih obračunih jemlje dih, preseže Pikminove tepeže in meji na Shadow of the Colossus. Zlasti zanimivo je, da večina od tebe ne zahteva natanko določene sestave armade, temveč so narejeni tako, da omogočajo več pristopov. Če imaš s sabo določene možiclje, bo boj verjetno lažji, če jih nimaš, težji ali celo nemogoč. Se pač prilagodiš temu, kakšne vzorce ima nasprotnik. Da ne bi bilo prevelikih težav ali jamranja o lahkosti, na začetku igre izbiraš med tremi zahtevnostmi (easy, normal, hard), med katerimi bo easy verjetno kar pravšnja izbira za tistega, ki iger ne nažiga vsak dan. Tega kasneje ni več moč spremeniti.

Če pri šefu umreš, lahko spopad ponavljaš brez kazni, vendar z enakim naborom spremljevalcev. Ako se ta izkaže za neprimernega, moraš od nazadnje posnetega položaja. Ker lahko tega shraniš le v gradu, zna biti špil zamuden, kljub temu, da imaš na voljo skok v utrdbo od kjerkoli in kravji kanon, ki te med poblaznelim mukanjem meče med ključnimi lokacijami. Ker drugod ni nadaljevalnih ali shranjevalnih točk, ne samodejnih, ne ročnih, se zna zgoditi, da ob čem nepredvidenem vržeš stran kar dosti napredka. Prav tako špil zafrkava nekaj drugih težavic, kot so včasih počasno odvijanje, preveč ponavljaške razvlečenosti (vsebine je sicer za več kot dvajset ur, s skrivnostmi nad trideset), par frustrirajoče ostrih težavnostnih špic in nekam malo raznolikega postranskega udejstvovanja. Le-to se omejuje na precej enake kveste in polsmiselno zbiranje kupov slikic, receptov ter podobne grinderske robe. Pikmin 2 ima recimo odklepabilen način challenge z ločenimi temnicami, pa tudi sodelovalno igranje, ki ga LKS ne pozna. Tako kot ne ničesar tekmovalnega ali spletnega.

A to niso minusi, ki bi krepkeje posegli v privlačnost igre. Njim navzlic je Little King's Story čudovit naslov, ki se začne enostavno in lahkotno ter kasneje preraste v presenetljivo dodelano taktično akcijado z luštnim pridihom igranja vlog ter gradnje mesta. Njegov odprti, raznoliki, nelinearno zastavljeni svet, ki ga skorajda ne prekinjajo včitovalni zasloni, je fantastičen in poln tematskih regij, kot so tortasta, sončnična ter mrtvaška. Domala vsako od prizorišč spremlja svoja melodija, ki so povečini mojstrske priredbe klasičnih skladb (Vltava, Figarova svatba, Mala nočna glasba ...). Ob polno učinkih je zvočna slika res izredna. Vedno bolj naphane lokacije so polne mehkih barv, zlasti ob menjavanju dneva in noči, šuštečih dreves, nihajoče trave, simpatično animiranih ljudi, prijaznih živali in nasprotniških gomazljivcev, ki hvalevredno ne podlegajo fantazijskim obrazcem iz Tolkienovega sveta.

Najmanj pa se klišejem udinja zgodba, ki nastaja skozi umetniško pobarvane vmesne sekvence in mnoge dialoge. Ta igranje zakroži in ga hkrati povzdigne na naslednjo raven. Površnemu opazovalcu ali deci bo izgledalo, da gre za cukrasto pripovedko brez globljega smisla. A fabula ima nemalo prispodobne vrednosti, s čimer se zgleduje po najboljših pravljicah. Je namreč špranja v psiho samotnega, odtujenega, mogoče celo zlorabljenega ruralnega otroka, ki najde pribežališče v pravljični dimenziji. Tja brez olepšav projicira dogodke, travme, strahove in stereotipe iz realnosti, kar je pomešano z odraslimi vložki in tipično japonsko odbitostjo. Tako srečamo bradatega copatastega pijanca (njegov oče?), debeluharskega požeruha v slogu francoskih kraljev, ugankarskega iskalca smisla v jajcu, črnske demone (mogoče se dete boji rap videov?), labirint, kjer s slik razberemo življenjsko pot garaškega posameznika, pridušanje ljudi, da je "danes še en lep dan za trud!" (izvira v nagnjenosti Tokijcev k skupinskemu garanju), mnogoženstvo, potrese (ki jih je Japonska polna), ihtavo povrtnino, hrošče rogače ... Skratka, vse, kar je mali junaček vsrkal in iskreno zadegal v svoj namišljeni svet, v katerega igraje vstopimo. Ter tam rade volje ostanemo.

90 *Sneti blaži osamljenost otroku in se bogati s čudovito igralno izkušnjo.*
wii Cing, Town Factory / Rising Star



Sčasoma se skozi podzemni tunel, kjer te poprej ovirajo sladkarije in na pol prebavljeni pianini, prebiješ v novo, kostkavo deželo. A preden se vanjo odpraviš, shrani položaj, ker te zna na začetku te presenetiti manjši hrošček.



Mestoma je vse skupaj zelo nintendovsko, od princeske Marelice (Apricot), ki je direktna potomka Breskvice (Peach), do raznih simpatičnih friskonosnih pošastkov. Toda zgodba je dosti bolj napolnjena in konkretna kot v Marijih.

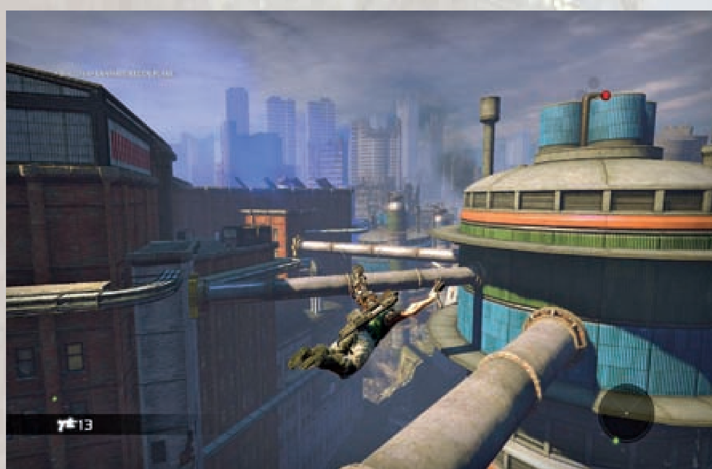
Bionic Commando



Junakova energija skopni dokaj hitro, obnovi pa se, če ti rokomavhi nekaj časa dajo gmah. Najbolj se je skriti v kak neobljuden kot.



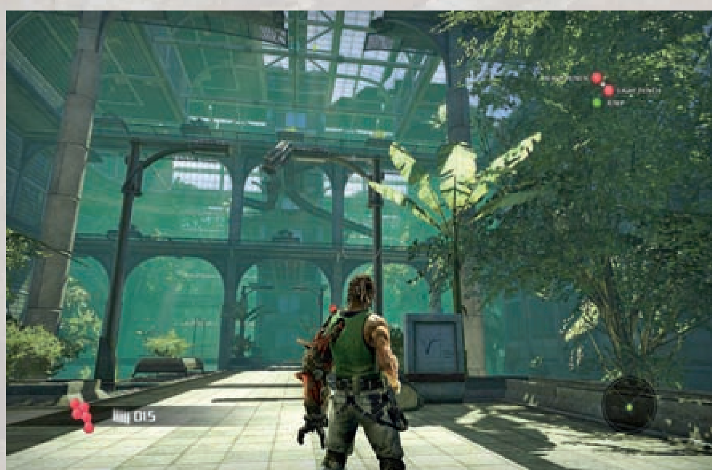
V večigralstvu pride do jebeno epskih situacij, ko se sodelujoči med visokimi stolpnicami obstreljujejo v hitrih nihajih eden mimo drugega.



Po svoje je škoda, da tale trirazsežni Bionic ni zadegan v odprt svet namesto v tradicionalno kratke nivoje. Po impresivnosti bi se zlahka kosal s takimi visokostoječimi predstavnicami žanra, kot sta Crackdown in Assassin.



Šefi so Capcomovsko udarni, vendar bi se lahko GRIN spomnili česa drugega od klišejskega podzemnega črva, ki te nato zaloti na planem. Saj ne, da ga ni užitek stepsti, ampak poznavalci bodo imeli v ustih vsaj rahlo grenek okus.



Nathan s svojo jeznoritostjo in frizurico iz dredov ni ravno privlačen lik. Kljub temu pa se ti kar priljubi, kot ga spoznaš. Docela enako kot igralni sistem.



Frčeči roboteji so primer svobodnega pristopa k demoliranju. Lahko jih streljaš (če imaš dovolj municije) ali jih do smrti obmetavaš s predmeti.

Dajanje ocen igram ni preprosto. Lep primer je streljaška platformščina Bionic Commando, trirazsežno nadaljevanje kultnega osembitnega izvirnika s konzole NES. Naj ji dam devetinsedemdeset ali osemdeset? Morda manj, naprstnik več? Preskok v osmico namreč pomeni prestop čarobne meje, ki pri Jokerju pomeni res kakovostno igro in ločuje material za uvrstitev med igre leta od solidnosti. Ker Bionic Commando ima svoje pomanjkljivosti, odločitev ni bila takojšnja. A po dnevih igranja in mozganja menim, da se nisem zafrknil. Špil je namreč ploščadna osvežitev, strelska zanimivost in večigralska finost, ki bo sčasoma skoraj gotovo postala kult. Enako kot s strani gledani original.

Preden spregovorim o čemerkoli drugem, moram povedati, za koga ta igra sploh je. Oziroma za koga ni. Nikar naj se je ne loti tisti, ki nima rad ploščad, ki v privajanje nadzoru ni pripravljen vložiti dosti truda, ki bi rad predvsem streljal in ki ne mara izziva. Njena ciljna publika so okoreli (hardcore) igralci, saj je za nedeljske pretežka celo na najnižji zahtevnosti. Prav tako naj igro preskočijo oni, ki pričakujejo tipično skakačino ali nažigačino. Švedski GRIN, ki so ga istočasno pobiksali s šablonskima Wanted: Weapons of Fate in Terminator: Salvation, so namreč na hrbtu raznih virov, od BC1 prek njega 2D predelave Rearmed (J182, 78) do Spider-Mana in dumačin, izdelali samosvoje tridimenzionalno platformiranje, zaradi katerega je potem neobičajno tudi bojevanje.

Spočetka igra ne daje vtisa, da bo kaj prida, zlasti pa ima visok vstopni prag. Tvoj tretjeosebno nadzorovani lik, z bionično roko nadgrajeni soldat Nathan 'RAD' Spencer, začne kot enorok pištolar v razrušenem velemestu, kamor ga oblasti pošljejo raziskat početje nacistoidnih nasprotnikov. Z nekaj tekanja in pokanja v uničeni stolpnici najde kovinsko okončino, brez katere bi bil le še en navaden lojz. V njej je dolg kabel, ki ima na koncu dlan s kavljastimi prsti, z njo pa bo tekom igranja počel vse več. Osnova je daljinsko hakljanje za vseh sort površin, od sten prek uličnih svetilk in skalnatih obronkov do balonskih min, katerih nizi so postavljeni med nebotičnike ter čez prepade. Levi petelin na joypadu iztegne kavelj, s katerim se Nathan oprime zadosti bližnjega objekta, nakar se k njemu pritegne s pritiskom na A oziroma z njega obvisi na podaljšani vrvi. Od tu lahko zaniha nazaj in naprej ter se izpusti, kar botruje letu skozi zrak in potem novemu hakljanju na kak drug objekt ... ali kruti smrti v prepadu, če zgrešiš priložnost. Ker Nathan ne začne takoj strmo padati, ko se spusti, imaš na voljo sekundo ali dve, da se preprimeš za isto ali drugo površino v katerikoli smeri. Na ta način hitro plezaš po stenah ali se po njih spuščaš, se vržeš v globino in se pripneš na nasprotni breg, se potegneš na bližnjo polico in podobno. V nujno pomoč ti je merek, ki se obarva modro, ko si tarči dovolj blizu, da se boš zanjo zgrabil.

Preden se navadiš na kontrole, trpiš. Istočasno iztegovanje kavlja, ubadanje s kablom in sukanje kamere, od katere je odvisno, kam boš šel, je motorično zahtevno. Junak ti pri tem ne pomaga dosti. Zna sicer lastnonožno skakati in tako preskakovati običajne ovire, kar je izboljšava glede na okorno 2D inačico, in je tako prijazen, da če se od spodaj zatakneš ob rob ploščadi ali ozko brv, se bo po pritisku gumba avtomatično zavihtel nanjo. Vendar ima nenavadne težave z mirnim stanjem na robovih in je izbirčen pri tem, ali bo po zanihu skozi zrak letel naprej ali pa morda navpično gor, če ne boš do milimetra upošteval inercije, nakar bo padel in se ubil. Ne ujčkata ga niti voda, ki je že po nekaj sekundah smrtonosna, ako se ne potegne iz nje (ker je večinoma motna, je to teže, kot se sliši), niti radiacija, ki omejuje stikanje po nivojih. Bionicov svet namreč ni odprt, marveč ga tvori linearna serija dokaj ozkih stopenj. Nekaj iskanja alternativnih poti po njih resda je, takisto brskanja za velikimi zbirateljskimi ikonami, ki so pokloni osemibitni inačici. Toda resnejše raziskovanje v kali zatrejo modri oblaki in fleki žarčenja, ki te v navalu živčnega utripanja ekrana hitro pokončajo.

Začne pa igra cveteti po kaki urici privajanja in dobivanja občutka za lovljenje objektov ter učinkovito nihanje. Hakljanja, pritegovanja, padanja z novimi oprijemanji in vršanja skozi luft postajajo vse zanesljivejša, vse bolj užitkarska, kar heroj podkrepi z veselimi vriski. Ne umiraš več toliko, ker znaš med letom zasukati pogled in se okleniti česarkoli bližnjega ... preprijemaš se pod spodnjimi stranmi viaduktov in tekaš po straneh stolpnic ... po croftovsko se na glavo zabrišeš v prepad, nakar v ključnem trenutku ujameš bližnjo steno ... v nihaju pobereš bonusno ikonico, pograbiš železno kroglo pod balonom in v novi seriji oprijemov gibonasto dosežeš drugi breg, drzno preprijemajoč se nad brezdanjo počjo. Tedaj se šele izkaže, kako dobro delo so opravili GRIN. Drži, da Nathanova eleganca ni enaka Altairjevi in Larini, saj je potegovanje sunkovito in povzroča preskoke kamere. Toda za razliko od Assassin's Creeda Bionica igraš, ne samo tiščiš smeri, in izredna nagrada je, ko končno stojiš na vrhu visokega nebotičnika in zreš v čudovito daljavo. Prizore riše GRINov lastni pogon Diesel in čeprav so stopnje kratke, deljene s pogostimi včitavanji, so grafično izvrstne. Razdejana metropola, podzemne kaverne, bujna džungla, temačne naftne ploščadi, notranjosti kovinskih oporišč, vse je predstavljeno zelo lepo.

Po njih pa ne le skačeš, temveč se obenem veliko bojuješ. Brez ploščadnih spretnosti sicer ne moreš nič, spopadom pa se lahko včasih tudi ogneš, zaradi česar je BC bolj platformščina kot strelječina. Vsekakor pa je boj konkretno zastopan in daleč od butastega ali rutinskega. Seznam nasprotnikov je spodoben: večinoma se ti zoperstavljajo navadni in bolj trdokožni soldati, oboroženi z navadnimi pucalicami ter brzostrelkami, proti zaključku pa so vedno pogostejši helikopterji, halovski oklepljenci, opičji roboteji, leteči raketaši, ostrostrelci, mali in veliki frčeči tečneži ter občasno šefi. Zlasti slednjih je nekam malo, eden med njimi je povsem klišejski, niso ravno komplicirani in proti koncu, ko od Capcomovih iger pričakuješ najhudejše šefovske udare, je igra v tem pogledu nekam mlahava. Izvirnik in Rearmed sta bila s šefetinami bolje založena. Vendar pa jih presenetljivo dobro nadomeščajo običajni spopadi, ki so nenehno zanimivi že na običajni težavnosti, kaj šele na višjih dveh. Kleč je v količini možnosti, ki so ti v spopadih na voljo. Nad gnide se lahko spraviš direktno strelsko, kot v običajni tretjeosebni nažigačini ... manjšim zavdaš tako, da jih na daleč prijemaš z roko in jih mečeš okoli, tudi v druge barabe ... lahko jih obmetavaš s skalami in avtomobili ... jih loviš z roko in se potegneš vanje ... tepeš od blizu ... ubijaš s potresnim napadom od zgoraj ... trosiš svinec med visenjem ali nihanjem (adrenalin in spretnost pri tem brizgata!) ... se jim prikradeš za hrbte ... bežiš in si obnavljaš energijo s skrivalniškim visenjem s spodnjih strani cest ali z zidov ... ali kombiniraš zdaj to, zdaj ono, odvisno od situacije. Spektakel ni na ravni kakega Infamousa, toda izkušnja je tako ali tako bolj prizemljena. Posebej inteligentni capini niso, so pa solidno močni, dovolj nevarni in razporejeni v vzorce, ki dostikrat zahtevajo premislek. Primer so nivoji, kjer se je treba med skrivanjem in spretnim skakanjem prebijati med zgradbami, medtem ko ti z vidnimi laserskimi snopiči grozijo snajperji, ki te koknejo, če se preveč obiraš. Igra prav tako zahteva pazljivo ravnanje z orožjem. Strelivo za hitrostrelno pištolo, ki je tvoja osnovna oprema, je kar omejeno, še manj pa je granat in municije za tretje, močnejše krepelo. Zanj imaš na voljo le en prostor, kjer izmenjuješ granatomet, velešrotarico, ostrostrelko, mitraljez in rakete. Vse to ti oblasti z neba občasno pošljejo v obliki transportne rakete, ekstra streliva zanje pa spotoma ne najdeš.

Igra se tako kmalu ustali v všečno valovanje platformske akcije in strelskih spopadov, kjer kaveljsko nihanje prehaja v streljanje in streljanje v kaveljsko nihanje. Vse skupaj na normalni zahtevnosti traja kakih enajst ur in razumno vleče k ponovnemu igranju na višji težavnosti. Po eni strani zaradi pobiranja skritih ikon, po drugi zaradi uživancije v obvladanju sistema in po tretji zavoljo čiščenja manjkajočih izzivov. Teh špil ne dostavi v obliki ločenih nivojev kot BC Rearmed, marveč so vsajeni v kampanjo in jih dobivaš sproti, denimo pobij tri vojake z eno granato ali prenihaj trideset metrov, ne da bi se kam zaletel. Opravljanje izzivov ni nujno, toda v zameno dobivaš nove sposobnosti, kot je več energije, zajetnejši nabojnik in močnejše eksplozije.

Nenehno te spremlja tudi zgodba, ki direktno nadaljuje prvenčevo in se plete okrog nepošteno odpisanih bioničnih bojevnikov, s kovinskimi deli nadgrajenih ljudi, ki so po futuristični vojni nenadoma postali odveč. Delno se odvija skozi z motorčkom narejene sekvence, koder Nathanov glas raskavo udejanja Mike Patton, pevec Faith No More, njegovo kolegico pa Gabrielle Carteris, špeglarka Andrea iz Beverly Hills 90210, in delno skozi tekst, ki ga čitaš pri shekanih postojankah. Te so enakomerno razmetane skozi nivoje in so ponavadi cilj, z rumeno označen na mini zemljevidu. Ko jih onesposobiš (za to ni treba reševati mini iger kot v 2D prvencu), izpljunejo kup besedila, iz katerega si ustvarjaš širšo sliko. Dobro, fabula ni literarni presežek in ji manjka samozavedajočega se humorja iz enice. Ni pa zanikrna. Kljub klišejem, kot je nacistični zlobnjak, in junakovemu rutinskemu angstu ji sčasoma uspe podati merico epskosti ter napetosti, vključno s čustvenim finalnim preobratom.

Če bi Bionic Commanda sodil le po enoigralnosti, bi mu prisodil 77. Ima dosti odlik, a tudi težave, med katere poleg naštetih sodi zatikanje grafike, ki zna fino nažirati zlasti v obilnejših in šefovskih spopadih. Prav tako bi se spodobilo manj ponavljanja, ločeni izzivi, ne tako neusmiljeno postavljene nadaljevalne točke in še malo več napredne ploščadnosti. Vendar cifro na 80 potegne večigralstvo. To ni udejanjeno v slogu sodelovalne kampanje, kot bi šlo pričakovati glede na co-op zapuščino BC1, ampak so GRIN izdelali čisto pravi spletni multiplayer na več kot ducatu kart v treh načinih: navadnem ter moštvenem deathmatchu in zajemanju zastave. Mogoč je tudi system link, dočim multija na razdeljenem ekranu ni. Noben od modusov ni posiljen, temveč gre za privlačne podaljške osnovnega špila. Stopnje so polne nebotičnikov, prepadov in pečin, po katerih nihajoče in plezajoče divja največ desete sodelujočih (čez in čez dovolj), grabi za boljša orožja ter se kolje tako po horizontali kot vertikali. Ploščadarska osnova je tu nadvse pomembna in izvajanje headshotov čez pol prizorišča ti nič ne pomaga, če se ne znaš dobro oprijemati. Fino je, da vidiš laserske namerilnike snajperjev. Posledica je samosvoje večigralstvo, ki zna totalno zasvojiti in ki ga na Xbox Live sploh ne igra tako malo ljudi, kot bi sklepali po nekam mlačni prodaji igre. Mogoče ga bo zdaj še kak več, ko sem izpljunil to težko domišljeno osemdesetico.

80 *Z bionično roko Sneti ta opis spiše urno kot v mladih letih.*

xbox 360 / PS3 **GRIN / Capcom**

VIRTUAL-ON: ORATORIO TANGRAM

Če ne veste, kdo je Katoki Hadžime, ne skrbite. Sedaj je pomembno le to, da je ta japonski oblikovalec robotov svoje pero ovlažil za različne izdelke. Eden od njih je kultna animejska serija Gundam, druga pa podobno čislan Segin nizič iger Cyber Troopers Virtual-On. Ta je med letoma 1995 in 1998 vzpostavil recept za azijske robotščine, ki sta ga kasneje povzela Zone of the Enders in Armored Core. Drugi del s podnaslovom Oratorio Tangram, ki so ga najprej izdali v obliki avtomatov in ga na prelomu tisočletja priredili za dreamcast, je zdaj prišel tudi na Xbox Live Arcade.

Igralna zasnova je enostavna: v 3D areni se znajdeta dva roboteja in samo eden bo zmagovalec. To dosežemo tako, da konzervniku na drugi strani iz čeljusti zbijemo vse šraufe ali mu predelamo karoserijo (ringouta ni). Če smo mu blizu, ga lahko tepemo, od daleč pa ga zasipavamo z izstrelki, ki imajo veliko sledilnih lastnosti. Pri tem je v pomoč samodejno jemanje na muho, za kar je edini pogoj, da smo vsaj približno obrnjeni k sovražniku.

Če ste kdaj igrali kako bolj 'realistično' igro z velikimi bojnimi roboti (mechi), ki se tipično gibljejo počasi, boste zelo verjetno šokirani. Marsikomu bo vse skupaj delovalo zmedeno in arkadno brezzvezno, saj 'virtuaroidi' v VOOT bliskovito tekajo po tleh in frčijo po zraku. Vtis je zato zlahka odklonilen. Kljub temu pa gre za resno, na spretnosti utemeljeno pretepačino z mnogimi elementi streljank, ki pod šviganjem skriva globok borilni sistem. Fizične udarce lahko kombiramo ali samo povezujemo – odvisno od izbranega stroja iz nabora petnajstih, od katerih je eden sprva skrit. Imamo blok in guard reversal, ki veli, da moramo pri bližnjih srečanjih med blokiranjem v pravem trenutku uporabiti eno od orožij, s čimer izvedemo kontro. Roboti se razlikujejo po hitrosti, oboroženosti in oklepu. Več kot je oklepa, bolj je mašina odporna, a ga nasprotnik zbija z udarci in močnejšimi izstrelki, od katerih nekaterih oklepa sploh ne šmirglajo. To doprinese k preprečevanju želvarjenja in hitrejšemu dogajanju, kar poudarjata še skakanje in njega preklici (canceli). Dotični botrujejo takojšnjemu centriranju merilnika na droida in hkrati dopolnjujejo ročno obračanje za nasprotnikom.

Špil si v avtomatnem izvirniku nadzoroval z dvema ročicama, od katerih je imela vsaka en gumb za turbo in enega za orožje. Enako je na xboxu, le da ročici simulirata gobici. Tako imamo levi in desni turbo ter levo in desno orožje, pa še sredinsko, ki ga aktiviramo s hkratnim pritiskom obeh slednjih knofov. Različne kombinacije gumbov dajejo različne rezultate – orožja kot taka, orožja s hkratnim pritiskom turba (razlika je, ali pritisnemo levi turbo in desno orožje ali desni turbo ter desno orožje!), med turbo premikanjem v zraku in med počepom ... S tem, da na vse skupaj vpliva še smer, v katero se gibljemo, pa seveda bližina, ki ima za posledico dvojni lock-on in možnost mlatenja.

Sliši se hudo. Kaj nam torej preprečuje, da si Oratoria nemudoma ne omislimo? Tri stvari. Prvič: dokajšnja revščina načinov, ki zaobjema golobrado puščavništvo, kjer se brez kake zgodbe dajemo s spodobno umetno pametjo, trening in multiplayer za dva samo po internetu ali sistemski povezavi. Tako je, lokalnega večigralstva, se pravi tepežkanja na isti konzoli, ni! Drugič, neprijaznost do začetnikov, od nadzorne sheme do nadvlade nalinijskih znalcev, saj se na Livu včasih zdi, da igrajo samo tisti, ki špil poznajo že od pamtiveka. In tretjič, pri 1200 Microsoftovih točkah kar visoka cena. A po drugi strani gre vendarle za zadnjo in najbolj izpiljeno verzijo Oratorio Tangrama, ki je zdaj na voljo v kristalni HD-podobi. Igra za sladokusce, ki jim ni žal denarja. ***Misfit & Sneti***

Sega ● X360 ● 15 EUR



● Puristi bodo čislali dejstvo, da je Sega na xbox 360 prenesla zadnjo inačico igre oziroma njenega borilnega sistema M.S.B.S. (Mind Shift Battle System), ki nosi cifro 5.66.



● Zavedati se je treba, da je Oratorio ozek, globok špil, zakoličen v japonski tradiciji velikih robotov in igralnih avtomatov. Masovnega uspeha pri nas ne bo videl. Je pa dober.

PIKMIN 2

Po izvirnem Pikminu je v zbirki New Play Control za wii izšel še drugi del te odlične, a spregledane strategije za gamecube. Vesoljček Olimar po vrnitvi domov izve, da je njegovo podjetje do vratu v dolgovih, zato se loti lova na dragocenosti. Mehanika igranja je enaka kot v izvirniku: nadzoruješ voditeljskega strička, ki poveljuje četi zelenjavnih bitjec – pikminov. Kapitan pikmine uporablja za nošnjo predmetov, podiranje naravnih preprek in obračunavanje s pošastmi. A kjer je poprej Olimar sameval, sta voditelja zdaj dva. Ob pomoči novinca Louieja lahko delo bolje razporediš, čeprav pravih sodelovalnih ugank ni veliko. Nadzor ostaja enak kot v wiijevi predelavi enice, kar pomeni, da gobica na nunčaku vodi vesoljčka, daljinec pa s kazalnim kurzorjem pomaga izbirati, usmerjati ter metati pikmine. Ni revolucionarno, a svojemu namenu dobro rabi.

Osnovni nivoji so tokrat trije, po poravnavi dolga se odklene še dodatni. Igranje je nelinearno, saj se v znane kraje vračaš z okrepitvami in pikmini novih sposobnosti. Modri čofotajo po vodi, izpulijo čep in zgradijo mostove za neplavalce, rumeni pa tokrat ne mečejo bomb, ampak odstranjujejo električne pregrade. Rdeči pogasijo ogenj in so bolj priročni v bojih, sploh če jih dodatno spodbodeš z napoji. Pamet drobižkov so izboljšali, a je nanje vseeno treba budno paziti.

Važna novost so temnice, ki jih je par na vsaki stopnji. V njih čas ne teče in ker razmnoževanje ni mogoče, moraš zdržati do konca s pripeljano četo. Podzemlje je polno zakladov ter je hkrati vir novih vrst pikminov. Vijolični pri nošnji predmetov zaležejo za deset običajnih bitjec, ob metanju pa napravijo manjši potres. Beli čebulčki izkopavajo skrite predmete in so obenem strupeni. V vsaki kaverni preži čuvaj posebej zaželene dobrine. Nekatere, kot je detektor zakladov, vesoljčkoma pomagajo pri raziskovanju, druge ju naredijo odpornejša.

Od vsega je najbolj krasno, da ni več moreče časovne omejitve. Čeprav dnevi minevajo, jih je na voljo neomejena količina, zato je raziskovanje sproščeno. Pikmin 2 tako popravi večino hib izvirnika, ne da bi ob tem žrtvoval zdravo jedro. Poslanstvo zna polepšati okrog dvajset ur, dodatno je na voljo ločen način z izzivi v temnicah, plus večigralstvo z gonjo za frnikolami. Kak element bi resda lahko bolj osvežili, saj so sovražniki v veliki meri prerisani iz enice. A ne glede na to je vsebine veliko in je zob časa ni naglodal. Izdelek je vreden ponovnega preigranja tudi za utrjene kockaše, novinci pa bodo v njem našli nepričakovan posladek. ***Navi***

Nintendo ● wii ● 30 EUR



● V dragotinah, ki so za Olimarja in Louieja vredne celo bogastvo, ljudje prepoznamo odvržene smeti. Ko takole čistiš naravo, špil zagode tudi nevsiljivo ekološko noto.



● Dvoigralstvo poteka na razdeljenem zaslonu. Vsak špilavec nadzoruje enega od vesoljcev in garnizijo pikminov. Moštvi se trudita pohopsati čim več raztresenih frnikol.

16+
www.pegi.info

If you can
GET AWAY
WITH
ANYTHING

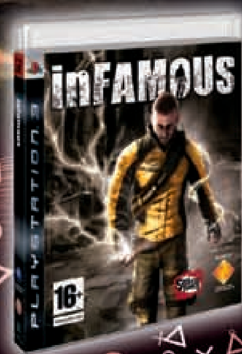
Where do you draw the line?

ŽELITE POSTATI JUNAK?

Za več informacij obiščite spletno stran infamousthegame.com

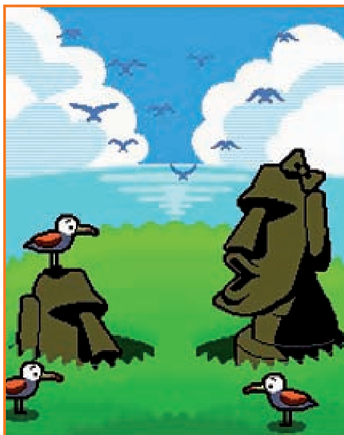


PLAYSTATION 3



RHYTHM PARADISE

Mitsuo 'Tsunku' Terada je velika zvezda japonskega popa. Med drugim je pokazal veliko talenta pri osnovanju in trženju idoliziranih dekliških skupin, kakršna je Morning Musume, pa tudi drugače ima ustvarjalne lovke vsepovsod. Ko se je oglasil pri Satoruju Ivatu z idejo za glasbeno igro, ni bilo treba prav veliko prepričevanja. Nintendov šef je muzikantu dodelil razvojni tim, ki je prej presenetil z odličnim WarioWarom. Tudi Tsunkova zamisel se je razvila v niz mini iger, dočim so poslanstvo in ritemsko puritanstvo vzeli tako zares, da so ustvarjalce vpisali v plesni tečaj in nagnali tiste, ki so imeli dve levi nogi. Rezultat je bil Rhythm Tengoku, ki je izšel leta 2006 kot zadnji Nintendov špil za igralnega fanta. Na domačih tleh je bil velik hit, čeprav čez mejo ni prišel. A to navdušencev ni ustavilo, saj gre za izdelek, ki presega omejitve jezika in celo podobe. V ospredju je sledenje zvoku, ki je tako dodelano, da lahko igraš celo z zaprtimi očmi.



Paradiž je igra, ki zahteva popolno koncentracijo, hkrati pa ob njej dobesedno plešeš. Vizualno je razgibana in meša več slogov.

Uspeh je botroval nadaljevanju za DS, ki se je prebilo na Zahod in so ga zastonj delili obiskovalcem letošnjega GDC-ja v San Franciscu. Konzolo držiš kot knjigo in nadzor je minimalističen. Na enem zaslonu se odvija dogajanje, po drugem tapkaš in občasno povlečeš s perescem. Jedro tvori deset sklopov s po petimi podigrami, zadnja je šefovski miks prejšnjih štirih. V ozadju se rolajo sladkorčkaste melodije, ti pa po taktu mašiš v usta cmoke, migaš z žabjimi bedri, plešeš paritvene plese, brcaš žogo, deliš karatejske udarce, s katano sekaš zelenjavo, žagaš po kitari in sodeluješ v serenadah kipov z Velikonočnih otokov. Raznoliko, razposajeno in zelo podobno Wariovi robi. Tvoja dejanja posrečeno dopolnijo že tako luštne komade, ki gredo radi v uho. Podoba je resda otroška in nadzor enostaven, a naj vas to ne zavede, kakor ne oglasni



Namizni tenis je še posebej dognan. Glede na ritem predvidiš let žogice in to, kako prežati nanjo.

slogan, ki veli, da je Raj 'preprosta in nalezljiva ritemska igra, ki jo lahko igra vsak'. Vsak že ne, saj je zahtevnost kratko malo vražja. Polovičarstvu se špil roga in komur metronom v glavi malce škripa, bo od besa le nemočno cepetal. Energičnim in agresivnejšim priporočam ščitnik zaslona, saj je karnaža primerljiva s Trauma Centrom. Tolerančna okna so hudirjevo ozka in že za najšibkejšo pozitivno oceno je treba pokazati obilo spretnosti, čeprav krivulja malce niha. Da vseeno ni prehudo, za brezupne primere obstaja možnost preskakovanja izzivov. Ob tem je treba razumeti, da zahtevnost močno zavisi od posameznikovega smisla za glasbo. Nekdo se bo zaman trudil in se počutil kot dresirana opica, medtem ko bo njegova igrarsko neuka, a muzikalno talentirana sestra zažigala na celi črti. Pravi pokazatelj gibkega posluha je zloglasna minica Lockstep, kjer moraš preklapljati v in proti toku štancanja. Odsotnost različnih težavnosti je ob tem precejšen minus. Kakorkoli naslov obrneš, je za povprečnega človeka težak in za zaobvladanje zahteva mnogo treninga, predanosti in trdega dela. A izziv hkrati močno zasvoji in pritegne, saj

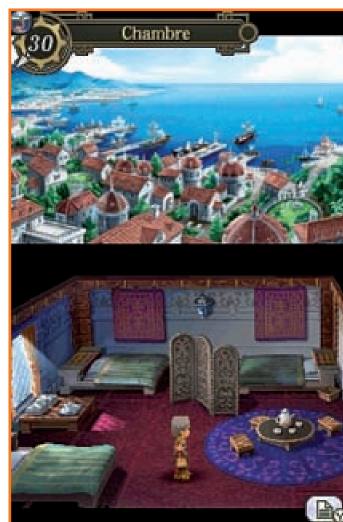


Pred vsakim izzivom je kratek tečaj nadzora, ki je zaradi specifičnosti skoraj neobhoden. Tu moraš slediti akciji ostalih navijačic.

lahko večino neuspehov pripišeš samo lastni lesenosti. Izjema je šesti remiks, ki zaradi dvomljivih prehodov dejansko pusti slab okus. Brez trika pri nadzoru ne gre, poleg tega je zoprnija ena redkih, ki jih ni mogoče obiti. Sledijo ji namreč zasluge, preostali štirje sklopi pa prinašajo težje različice znanih iger. Vseh skupaj je torej okrog petdeset in kakor se to ob Wariovih stotinah nemara sliši malo, se ob vsakem kompletu mimogrede zamudiš pol ure in več. Trmasti, ki hočejo odkleniti sleherno medaljo in dobroto v slogu dodatnih igričk, glasbenih igrač in pesmic, imajo sploh neznanske količine dela.
Za trideset evrov je vsebine ogromno, čeprav bodo vse odkrili le najbolj nezmotljivi ritemski roboti. A ne glede na kakšen žulj in zlomljen noht gre za nepričakovano osvežujoč naslov, ki se je že vpisal med klasike. **80** ***Navi***
Nintendo ● DS

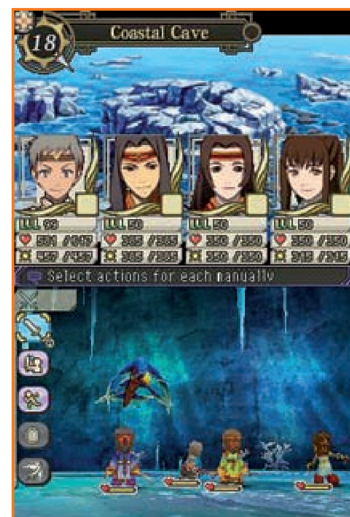
SUIKODEN TIERKREIS

Suikoden je v svetu japonskih frpjk dokaj zveneče ime. Serija navdih črpa iz klasične kitajske literature, od koder je vzeta glavna ideja o 108 izbranih herojih, razkropljenih po deželi, ki skupaj porazijo ultimativno zlo. Tierkreis pa je odvrtek, ki se dogaja v enem od vzporednih svetov.



Zgornji zaslon je bolj slabo izkoriščen. Na njem večinoma tiči le sličica, ki predstavlja kraj, v katerem smo.

Fabula je s svojo relativno počasnostjo in razvlečenostjo precej tipična za zvrst, a je dogajanja dovolj, da ostaja zanimiva. Spremljamo podeželskega pobiča rosnih let z megleno preteklostjo, ki mu je usoda namenila velika dejanja, saj kmalu postane jasno, da je eden od prej omenjenih izbranih herojev. Fantičevo vas se nameni podjarmiti Edini Pravi Red, skupina verskih fanatikov, ki so svoje prepričanje vdanosti v usodo siloma razširili čez dobršen del sveta. Seveda so tu neokupirane dežele, ki se redu in njegovi vprašljivi filozofiji ter metodam postavljajo po robu. Novopečeni heroj se jim pridruži in pustolovščina se lahko začne.



Tepež je preplitek in prelahek. Je pa tu na srečo avtopilot, s katerim se skozi bitko prebijemo s kakimi tremi pritiski na gumb.

Gre za docela tipsko japonsko igranje domišljijskih vlog, ki se ne trudi z ubiranjem novih žanrskih poti. Okoli hodimo iz tretje perspektive in lastimo si druščino do petih likov, od katerih eden rabi zgolj podpori. Uporabljati je moč DSovo pero, a so gumbi bolj učinkoviti. Kadar moramo priti do nove lokacije, to večinoma vključuje raziskovanje gozdov, puščav, gorovij in podobnega. Tu zna najedati, da na zgornjem zaslončku ni zemljevida, kot je pri takšnih špilih navada. Ko kraj odkrijemo, so vsi sledeči obiski stvar skoka z zemljevida. Ob prispetju v mesto iz menija izberemo, kateri del želimo raziskati. Vsaka naselbina ima poleg zgodbovno pomembnih delov trgovsko četrt in počivališče, kjer shranimo položaj. Drugje točko za snemanje pozicije najdemo le redko, kar zna biti fejst tečno, saj hotela včasih ne vidimo celo uro. Napredovanje je v grobem razdeljeno na misije, ki se delijo na zgodbovne in neobvezne ter jih sprejemamo v vseskozi rastoči trdnjavi svoje bande. Takisto je vdelan sistem trgovanja, saj poraženi sovragi za sabo povečini puščajo le prodajne dobrine. S temi trgujemo v mestih, pri čemer je pametno pregledati govorice, da izvemo, kje se splača določene kupiti in kje prodati. Vendar je to precej nepotrebno, saj je denarja večinoma na pretek.
Dizajnerji se niso trudili z odkrivanjem tople vode niti pri bojih. Ti so naključni (sovražnika vnaprej ne vidimo na zaslonu) in potezni. Na začetku vsake poteze izberemo dejanja za vse člane druščine. Na voljo so običajen napad, kup tipskih posebnih naskokov, katerih število se

sčasoma veča in je vezano na zgodbo, skupinski udar, branjenje, raba zdravilnih predmetov ter avtomatsko bojevanje po zgledu Dragon Questa. Slednje je zavoljo splošne lahkosti špila večinoma najboljša izbira, saj se tarče izbirajo same in je boja konec kar se da hitro. Le pri šefih je treba uporabiti kak urok, vendar je tudi tu potrebnega bore malo mozganja oziroma taktike.

Ravno lahkost in plitkost, ki prevevata Tierkreis, bosta šla zahtevnejšim najbolj v nos. V sorodnih špilih, kot sta Final Fantasy III in IV za DS, gre velik del privlačnosti pripisati ravno temu, da je treba v mnogih boji, zlasti z večjimi barabami, ugotoviti slabosti sovražnikov in ubrati primerno taktiko. Tu pa je vse skupaj prelahko, čeprav naj bi špil poznal šibkosti in odpornosti na določena orožja ter coprnije, saj večino časa nič od tega ne pride do izraza. Resda je različnih sovragov veliko, a so razlike med njimi kozmetične. K plehkosti svoje prispeva še samodejno zviševanje stopenj likov, značilno za številne japonske frpjke. Pridobitev novih posebnih napadov je vezana na zgodbo in če je lik spočetka sposoben vihteti le meč in sekiro, bo tako ostalo.



Klub pretežno nevznemirljivim bojem špil premore dovolj duše, da zna nedeljskim frpjašem solidno dogajati.

Poleg vsečne zgodbe je igri tako najbolj v prid izvedba, saj je podoba ena lepših na DSu. Bojevalni zasloni so trirazsežni in podobno impresivni kot v FF4, narisana ozadja, po katerih se sprehajamo, pa so resnično živa. Po njih letajo metulji in žuželke, skozi krošnje pronicajo žarki sonca, okolja so raznolika ... Malo moteče zna sicer biti dejstvo, da je zgornji ekran bolj slabo izrabljen, saj je na njem večinoma samo sličica, ki predstavlja trenutni del dežele. Je pa količina govorjenih dialogov, ki jih spremljajo luštni narisani portreti likov, osupljiva za drkamožen špil. Za nameček je večina odgovorjena spodobno, z izjemo protagonista, ki se mu vseskozi nekam mudi, govori monotono in rad požira



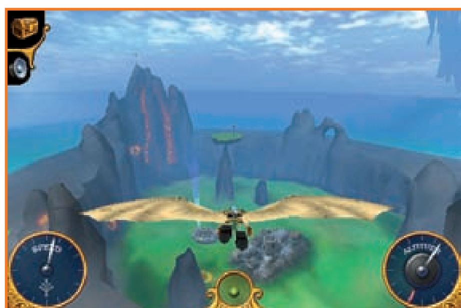
Kdor ob fantastičnih narisanih ozadjih ne bo vsake toliko spustil čeljusti, je zrel za obisk okulista.

zloge. Glasbena podlaga se začne malo ponavljati, a je večinoma nemoteča. Kot da vse to ni dovolj, je tu kup štorijalnih vmesnih sekvenc v slogu animejev, ki vsake toliko prekinejo igranje.

Tierkreis s svojo prelestno izvedbo in dobro štorijo tako izpade kot zloščen izdelek, ki pa je za količkaj resnega frpjaša preplitek. Zato nudi kakih trideset ur solidnega lahkotnega igranja, primernega za začetnike. **70** ***Kavbojc***
Konami ● DS

GLYDER

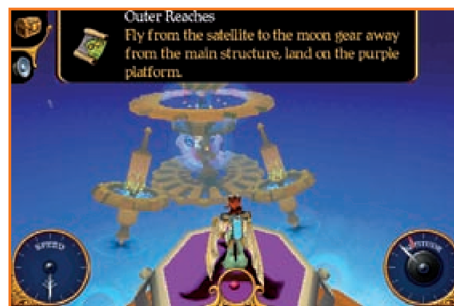
Občutljivost na nagib je ena od posebnosti, s katerimi se kitijo naprednejši telefoni. V Glyderju je obračanje izključni način nadzora, ob čemer operira v treh dimenzijah. Z nagibanjem vodiš izgubljeno zmajarko Eryn, ki mora zbrati dovolj kristalov, da bi odprla prehod domov. Za strmoglavljenje pripravo nagneš stran od sebe, za let navzgor k sebi, zavijaš pa z zasuki levo in desno. Med vzpenjanjem hitrost izgubljaš, med spuščanjem pridobivaš. Zajašeš lahko tople tokove, ki te ponesejo visoko v nebo, medtem ko okrog lebdijo pospeševalne dobrote. Nadzor sicer ni nastavljiv, prav tako ne bi škodila kak živahnejši prijem in akrobacija. Omejen



Ta kotlina predstavlja začetek in konec dogodivščine. Na voljo je le en shranjevalni profil.

si na umirjeno jadranje, toda konec koncev za špilove okvire to zadostuje.

Iskani dragulji so treh barv in so raztreseni po šestih otoških svetovih. Zračna pot te vodi od mirne kotline prek podzemnih jezer visoko v atmosfero, kjer se sučejo prečudni mehanizmi. Vijugaš med stolpi gradu v oblakih in med kapniki v kavernah, po ozkih predorih in med velikanskimi gobami. Krajina je naravnost prelestna ter dodobra razkaže touchevo in iphonovo grafično mišičavost. Občutek zaradi zasanjanosti in odmaknjenosti zelo spominja na Zeldo. Prav srce ti zaigra, ko te špil nežno in učinkovito dvigne iz vsakdana, četudi se vanj potopiš le za nekaj minut.



Urno kolesje je eno najbolj prelestnih, a najtežjih področij. Kristali so nevarno blizu ovir, reinkarnacija pa se zgodi predaleč stran.

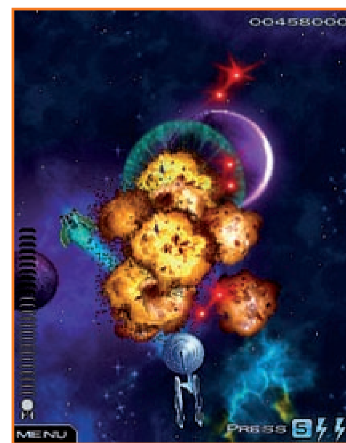
Ker je poudarek na grajenju vzdušja in raziskovanju, je igranje sproščujoče, paziti moraš le, da se kam ne zaletiš. V tem primeru ponovno oživiš na najbližji zlati ploščadi. Sistem deluje dobro, tečno je le v dveh primerih, ko se moraš po napaki kar dolgo vračati nazaj v želene kraje. Poleg zlatih ima vsak del sveta še druge platforme, razporejene v pare različnih barv. Namenjene so dirkaškorazglednim letom, v katerih skušaš doseči kar najboljši čas. Pri tem odkrivaš mnoge odročne kotičke s krasnimi vedutami in skritimi dragulji. Okrog tri ure traja, da pobašeš vse, nakar ti preostane ukvarjanje z dodatnimi bonbončki v slogu nagradnih dosežkov. Te dobiš recimo za dosego najvišje mogoče hitrosti ali uspeh pri kaki posebni figuri.

Čeprav je Yadralka na mnogo področjih minimalistična, je šolski primer reka 'manj je več'. Ker jo dobiš za za drobižni evro in pol, je lastniki Applovih drkal res ne smete izpustiti! **86** ***Navi***
Glu Games ● ipod touch / iphone

STAR TREK

Da pride film in z njim igr(ic)a, je znan recept. A le malo bolj kot tisti, ki veli, da je tak špil(čič) brez duše storjen apn za široke množice, ki ne bi prepoznale kvalitete, če bi jih ponoči zbudila s poblaznelim vreščanjem "LIVE LONG AND PROSPEEEEEER!!!!"

Z mobilniškim Star Trekom ni nič drugače kot z večino licenčnega griša. Reč je dvorazsežna, od zgoraj gledana vesoljska streljanka z ladjo Enterprise na spodnjem delu zaslona in valovi sovragov, ki uletavajo od zgoraj. Na tebi je, da jih besno pinjauaš, kar mlademu kapitanu Kirku in njegovi posadki omogoči prebijanje skozi bledo, jako nefilmsko štorijico. Torpede izstreljujemo ročno, fazerji pa lahko najbližjega nasprotnika švasajo samodejno. Glede na mobidične gumbke to ni slaba ideja – vsekakor boljša od sestave večine spopadov, ki se brezprizivno uvrščajo med rutinske. Capini prihajajo v nedomišljijskih, zlahka odstranljivih konfiguracijah in čeprav se jih kasneje po ekranu spreletava kar lepo število, Enterprise pa je velik ter dokaj počasen, odstranjevanje ni skoraj nikdar problematično. Na zalogi imaš več kot dovolj ognjene sile, da obliteriraš vse pred sabo, kar je itak logično, saj je tvoja šajtrga prevelika za resnejše manevriranje. Vmes fizično in z avtomatskim traktorskim



Podoba je za telefone odlična, igralnost pa celo zanje ne. Hjah, pač še eno rutinsko licenčno govnece.

žarkom pobiraš bonuse v slogu pospeška ter ščita in med nivoji nadgrajuješ križarko v zameno za zbrane zvezdice. A to je šminka z bore malo vpliva, ki ne more prikriti zehalnosti vsebine. Še največ vznemirjenja prinesejo redki šefi, ki pa več stavijo na grafično kot igralno impresivnost.

Dolžina z dvema urama ni švoh, podoba je lepa in upočasnitev kljub obilici dogajanja malo. A občutek dolgčasa, kopitnosti in umetne razpotegnjenosti je nezgrešljiv kot viski v Scottyjevi sapi. Nizka cena gor ali dol, ne nabavljajte – niti trekiji, niti ostali. Mimogrede, iphonova verzija za tri dolarje je grafično dopolnjena javanska. **40** ***Sneti***
EA ● java / iphone

1968 TUNNEL RATS

Nemški režiser Uwe Boll je s svojim maličenjem igrarskih licenc za izdelke sedme umetnosti špilavcem dobro znan. A njegov Postal (J182) je s prestopom v svet komedije pokazal, da je tip sposoben proizvesti nekaj gledljivega. To se zgodi tudi v Tunnel Rats, brutalni vojni akcijadi z resnejšo tematiko, ki navdih črpa v vietnamski vojni.
Za časa nje so imeli Vietkongovci pod zemljo kup malih podzemnih baz, do katerih so se plazili skozi ozke rove. Slednji so bili polni pasti, stražarjev ter strupene žuželčnjadi in kot taki orenk preizkušnja za ameriške soldate, ki so se zvijali skoznje, da bi iztrebili poševnooke bramorje. Tej vrsti vojakov so ljubkovalno pravili 'rovske podgane' in film se suče okrog voda njih. Natančneje, okrog skupine novopečenih štakorjev, ki se ob spremljavi rok glasbe iz sedemdesetih (ja, zgledovanje po Apokalipsi in nebroju drugih vietnamskih filmov) znajdejo v oporišču sredi džungle. Igralska zasedba sestoji iz pretežno neznanih fac, ki ne bodo dobile ravno oskarja, vseeno pa so njihovi nastopi večinoma sprejemljivi, kar je pravi pretres glede na Bollove pretekle polomije. Škoda, da se liki izkažejo za neživljenjske, poleg česar je preveč takih, ki so komaj kaj razviti. Ob razdrobljenosti kratkih dialogov to botruje gledalčevi zmedenosti in nezmožnosti, da se na kogarkoli naveže.



Akcija kljub siceršnji bedi filma premore nekaj adrenalinskih trenutkov in spodobnih efektov.

Je pa res, da je bil to nemara Bollov namen, kajti v enakem slogu je narejena akcija. Vanjo padeš zelo kmalu in ko kri šprica vsevprek ter se kadri brzinsko spreminjajo, ti ni nič jasno, kdo je kdo. Itak večina soldatov krepne, preden si utegneš zapomniti njihove obraze. V drugi polovici smo tako priče besnemu skakanju med klavstrofobičnim dogajanjem v rovih in kaotično akcijo v džungli, koder je oboje začinjeno z dobršno mero zapretiravanega krvošprica. Pri tem so posebni učinki na nivoju, največje hvale vredna pa je vzdušnost tunelskega podganjenja. Tudi kamera je stopničko više glede na ostala Bollova skropucala, zaradi česar film ni videti kot povprečen del mehiške nadaljevanke. Ampak Uwe ne bi bil Uwe, če ne bi nečesa zašuštral: tokrat je to obupno tempiranje prizorov. Priče smo dosti razvlečenim, dolgočasnim odsekom, ki so v neposrednem nasprotju s siceršnjo besnostjo dogajanja prej in potem.
S 1968 Tunnel Rats Uwe svoj (količinsko) impresivni repertoar razširi za naslov, ki sodi v vrh njegovega filmskega opusa, financiranega iz nacističnega zlata. Širše gledano je to sicer pomeni še en povprečen muvi, a za spremembo ne gre za brutalno posilstvo čutov ter možganov kot pri večini njegovega materiala.

Kavbojc

Bollovega pogleda na vietnamsko vojno v naših kinih bržda ne bo, ljubitelji človeka, ki nam je pokazal joške Kristanne Loken, pa ga bodo že znali izbrskati.

CORALINE

Coraline je kratka, a intenzivna povest o pasteh skušnjave, ki jo imamo tudi v slovenščini (črkožer v Jokerju 187). Neil Gaiman je z njo ustvaril eno tišjih mladinskih klasik, ki ne bodo nikdar dosegle lončarske histerije, čeprav zato ne sijejo nič manj svetlo. Za knjigo se je začel zanimati Henry Selick, potem ko je Tim Burton požel vso slavo z lutkovnima animirankama Predbožična mora in Corpse Bride. Selick je pri Coraline prevzel tako scenarij kot režijo in knjižno predlogo razpel v zelo dobro priredbo. Izbor stop motion animacije, se pravi fotografiranja figur, je bil tvegan, vendar premišljen in se je obrestoval. V obilju računalniških animirank rokodelstvo izstopa, čeprav sta obe tehniki že tako napredovali, da se dojemljive meje med njima brišejo. Posebna prednost je občutek resničnosti, a hkrati pravljičnosti in odmaknjenosti, ki je za takšno temačno zgodbo kot nalašč.



Film je raj za ljubitelje miniatur. Sodelovala je celo strokovnjakinja za mini frizure.

Iz knjižne Anglije je dogajanje prestavljeno v Ameriko, drugače pa so glavne poteze nespremenjene. Družina Jones se vseli v osamljeno vilo, ki jo deli z zmešanimi sosedi in predvsem kopico skrivnosti. Ker sta roditelja (glasova Teri Hatcher in Johna Hodgmana) prezaposlena, je deklica Coraline prepuščena sama sebi. Glede na knjigo je še bolj ihtava in trmasta, kar poudarjajo številne obrazne zmrde in kričeče modri lasje. Še več življenja ji vlije glas uspešne Dakote Fanning. Da je bolj razgibano, frklja vseeno ni tako osamljena kot v knjigi. Poleg prijaznega mačka (Keith David) je na njeni strani nov lik, krevljasti fantič Wybourn (Robert Bailey Jr.). Punca prijatelje krvavo potrebuje, ko med raziskovanjem hiše najde vratca v drugo dimenzijo. Novi svet je čisto podoben njenemu, a mnogo zanimivejši in ponuja vse tisto, kar živahna smrkljica doma pogreša. Sprejmeta jo vzporedna starša in jo zasujeta s pozornostjo.
Toda vse ima svojo ceno. Natanko na polovici filma rogatec razgali zobe in sanjski svet se izrodi v bizarno, grozečo parodijo. Liki so na burtonovski način razpotegnjeni, žuželčji in pajkasti, kar se Gaimanovemu pisanju odlično poda. Vizualizacija je bogata in izjemna, od polnočnega vrta do spačenih prikazni, pod UV-svetlobo svetleče pižame, plapolajočih las, drobčkanih pletenin in rokavičk. Presenetijo tudi posebni učinki, kot so megla, voda ter pajkova mreža. Dodelanost animacije zares presune, posebej če se zavedaš, koliko truda je šlo v najmanjše podrobnosti. Zares posrečeni so risankasti, neverjetno ekspresivni obrazi, ki se spreminjajo skoraj brezšivno in z gladkostjo sličijo na računalniške izdelke. Protiutež je nekaj manj obtesanih elementov, predvsem zmršeni in malce okorni muc, ki je tudi sicer glede na knjigo opazno omiljen.
Ob tem je Coraline prva lutkovna animiranka, namensko posneta v tridimenzionalni tehniki. 3D različico vrtijo tudi v naših kinodvoranah. A čeprav je prostorskih trikov kar nekaj, recimo navdušujoč predor, je nujno razumeti, da animiranka enako kot knjiga ni primerna za najmlajše. Otroke vzemite s sabo v kino le, če so dovolj zreli za zahtevnejšo štorijo in jih od nekaj neukročenih prizorov ne bodo tlačile more.

Navi

Coraline je že nekaj časa na naših platnih.

CITY OF EMBER

Včasih je kar malo hudo pogledati, kako se kakemu filmu sfiži. City of Ember je imel praktično vse, kar potrebuješ za uspešnico: zvezdniško zasedbo na čelu z Billom Murrayem in Timom Robbinsom, privlačno postapokaliptično štorijo ter ravno dovolj pravljičnega zamaha, da bi v dvorane privabil trume. Pa jih ni. V pol leta ni pokril niti desetine vloženega denarja in zadnji upi so položeni v srebrne okrogline z njim, ki že najdevajo pot v trgovine.
No, reč sploh ni tako slaba, kot bi si mislil. Pravzaprav je povprečnemu Jokerjevemu čitavčku pisana na kožo. Njega dni znanstveniki ugotovijo, da se bomo ljudeki dokončno pobili, zato peščico ljudi za dvesto let spravijo globoko v podzemlje, v samozadostno mesto Ember. Ime je dvojno pomenljivo. Najprej zato, ker ohranja človeški ogenj na planetu (saj veste, žerjavica pod pepelom), in potem zaradi prečudovite razsvetljave iz električnih luči visoko nad mestom, ki žarijo kot zvezde. Znanstveniki so mislili na vse in pripravili škatlo, ki se bo po dvesto letih odprla in takratnemu županu pokazala, kako iz mesta znova priti na površje. Toda škatla se je izgubila, mesto pa počasi, a zanesljivo drsi v propad. Na srečo sta tu mulček in mula, ki želita mestu povrniti staro slavo in ga potegniti iz dreka. Saj veste, kako gre, mulariji ne verjame nihče. Še več: ko najdeta škatlo, se župan (Murray ga odigra fino, ampak takšne vloge mu res ne pristojijo) zboji za svoj stolček in hrano, ki si jo je nagrabil, medtem ko mesto že počasi strada.



Bill Murray je kot vedno car, toda vlogo glavnega slabega fanta so mu prav grdo podtaknili.

Skratka, na skoraj vsakem koraku lahko potegnemo vzporednice s Falloutom in naj me koklja brcne, če ni scenarist tam našel praktično vsega navdiha, z mutiranimi živalicami vred. Ga je pa zato pokronal pri koncu, ki je obupno klišejski in zbanalizira vse, kar se je prej ves čas trudil ustvariti, nemalokrat na prav epski način. Človek se zato po ogledu počuti opeharjenega, v stilu "A to je to?" Ne vem, kateremu testnemu občinstvu so ga zavrteli, toda če bi spremenili le zadnjih pet minut v nekaj prebavljivega, bi jim denar sam letel na kup. Tako pa City of Ember žal ostaja ogled za deževno popoldne, ko nimate pametnejšega dela.

Quattro

V kinu ga zagotovo ne boste videli, poiščite ga na posrebreni okroglini.

SAM RAIMI
PREDSTAVLJA



Christina Brown ima dobro službo,
čudovitega fanta in svetlo prihodnost.
Toda čez tri dni gre v pekel.

V ŽRELU PEKLA

GHOST HOUSE PICTURES PREDSTAVLJA ALISON LOHMAN "V ŽRELU PEKLA" JUSTIN LONG LORNA RAVER DILEEP RAO DAVID PAYMER ADRIANA BARRAZA
IZBIRA VLOG JOHN PAPSIDERA C.S.A. MAKE UP GREGORY NICOTERO IN HOWARD BERGER VIZUALNI EFEKTI BRUCE JONES GLASBA CHRISTOPHER YOUNG KOSTUMI ISIS MUSSENDEN
MONTAŽA BOB MURAWSKI SCENOGRAFIJA STEVE SAKLAD FOTOGRAFIJA PETER DEMING A.S.C. KO-PRODUCENTA CHRISTEN CARR STRUBBE IVAN RAIMI IZVRŠNA PRODUCENTA JOE DRAKE NATHAN KAHANE
PRODUCENTA ROB TAPERT GRANT CURTIS SCENARIJ SAM RAIMI IN IVAN RAIMI REŽIJA SAM RAIMI

GHOST HOUSE
PICTURES

v kinu od 24.06.2009

FIVIA

www.cenex.si/fivia/vzrelupekla

Kolosejeva zabavomanija

Zabavaj se!
Zberi nalepke!
In odpelji novo Ford Fiesto!



Slika je simbolična.

Naročnik oglasa: Kolosej d.o.o.

Od 18. junija do 31. avgusta.



Podrobnosti o nagradni igri na www.kolosej.si



Odpirači za konzerve

Zaloputnem vrata in še zadnjič pogledam vodjo oddelka, Yaanesa Nouuvaka. Čisto se mu je zmešalo, od dvajsetih zaposlenih ljudi na oddelku delamo … delajo samo še trije. Prekleti odpirači za konzerve! Ni šans, da bi lahko nadomestili človeško roko. Ni šans.

Doma sedem na fotelj, ki se pod mojo težo ravno prav ugrezne in me začne masirati. Poskusim si odpočiti od stresnega dne in vključim hologramski televizor, katerega slika je že pošteno meglena. Razumljivo, glede na to, da gre za star model. Ravno še ujamem popoldanske novice. “Delež zaposlenih: ljudje 33 %, robotski humanoidi 67 %,” kriči naslov.

“Saj to je noro!« se slišim izustiti. V besu začnem menjavati programe. »Odstotek nezaposlenih med ljudmi največji do sedaj.« »Lani glavna delovna sila ljudje, letos popolna prevlada mehaniziranih delavcev.« »Bo mechanicus v industriji popolnoma izpodrinil homo sapiensa sapiensa?«

Klik. Pobliskavam proti ugasnjenemu hologramskemu projektorju, kot da je ta tehnološki dosežek kriv za stanje zaposlenih v Federaciji. Morda tudi je.

V sebi začutim toliko negativne energije, da se moram zamotiti, zato vstanem in pokličem Dvigalo, še eno čudo moderne tehnologije. Vstopim in vtipkam ime trgovskega centra. Nemara mi bo ogledovanje stvari, ki si jih ne morem privoščiti, odvrnilo misli o vedno večji uporabi robotov v našem življenju. »Našem življenju. So še vedno roboti le del našega življenja? Ali smo mi že in samo še del njihovega?« glasno razmišljam.

Dvigalo se ustavi in izstopim. Znajdem se v ogromni kupoli, polni oglasov raznih izdelkov in njihovih proizvajalcev. V glavi se mi začne odvijati reklamni vihar. »Izboljšajte svoje glasbeno doživetje z MuzikVgrajevalcem, s katerim si lahko katerokoli zvočno stvarjenje naložite direktno v avditorni del možganov!« »Ste naveličani mor in slabega spanca? Sanjalo Vam omogoča popoln nadzor nad sanjami! Ne le to: če dokupite ŠtudiSanjalo, lahko v spanju brez napora preštudirate katerokoli vrsto gradiva! Ne le zabavno, tudi poučno – Sanjalo.«

Potrebujem nekaj trenutkov, da se otresem vsiljivosti v glavi. Odprem oči. Še vedno se mi vse blešči od nevihte oglasov in trudim se zaznati celotno okolico. Zaslišim kovinski glas: »Gospod, Vam smem ponuditi zastonjski vzorec mazila proti radiaciji? Zaboj stan …« Pokrijem si ušesa in pospešim korak. Kakšen idiot sem, misleč, da se bom sprostil tukaj, med vsem truščem oglaševanja in ponudbe?! Prišel sem z dežja pod kap …

Zaradi toka teh misli ne gledam predse in trčim v mehanskega varnostnika. Hitro se začnem opravičevati, ker se zavedam hitrosti odziva modrih 'mož' postave: »Oprostite, nisem nalaš…« »Napadalec, napadalec!« me prekine kovinski glas. Pa smo tam. Za varnostnika so postavili pokvarjen opekač. V sekundi sem na tleh, na sebi začutim težo treh ljudi, ki me prikuje na mrzli kovinski pod trgovskega centra. Prekleti odpirači za konzerve!

Na srečo je na vrhu varnostnega oddelka človek, ne kovinko. Prijazno mu razložim vso situacijo in po nekaj ogledih hologramskega posnetka dogodka me izpusti.

Kakšen dan, si mislim v Dvigalu med potjo domov. Vse zaradi samooklicanega viška človeške tehnologije, humanoidnega robota. Še ena taka situacija danes, pa me bo doletel živčni zlom. Kot včeraj strica Toinaata, ki se mu je zmešalo takoj po njegovi zamenjavi v skladišču z nekim cenenim robotom s Češkoslovaške. Pravijo, da se zgodovina ponavlja.

Nenadoma se ustavim, luči pa ugasnejo. Ti hudič! Začnem udrihati po stenah tako imenovanega prevoznega sredstva prihodnosti. Toliko kreditov, kot jih dam za Dvigalo, in še vedno prihaja do takih napak. Nad seboj v stropu zaslišim, glej zlomka, popačen robotski glas: »Gospod, opravičujemo se za nevšečnosti, vendar je v centrali prišlo do napake. Hvala za potrpežljivost.«

Nisem prej govoril o živčnem zlomu? No, recimo, da se nekaj v meni premakne.

* * *

Znajdem se pred ogromno zgradbo, v kateri sem še pred nekaj urami delal. Odločim sem, da poiščem Nouuvaka in mu povem svoje. Kaj se to pravi, da namerava ljudi, živa bitja, gospodarje narave, menjati za te … delavce, kot na Češkoslovaškem kličejo robote!

Vstopim v zgradbo, se pri recepciji predstavim kot klient Yaanesa in stopim na tekoči trak. Izskočim pred vrati oddelka KZS, vstopim. Skupna sobana je polna piskov in kovinskega šepeta, kar dodatno podžge moj motiv za obisk mojega nekdanjega nadrejenega.

Vstopim v pisarno Yaanesa Nouuvaka. »Gospod, zahtevam svojo službo nazaj!« spregovorim kar nekoliko glasneje. »Z vsem spoštovanjem, seveda,« pristavim hitro in sarkastično. Janez, kot smo ga za hrbtom klicali (to označuje povprečneža, pred stoletji je namreč šlo za najbolj pogosto človeško ime), presenečen vstane. Vendar se mu na ustnicah hitro izriše nasmeh.

»HAHAHAHA!« se začne glasno smejati, jaz pa ga gledam kot … kot robot. Prazno in nekoliko brezupno. Toliko o svojem podvigu in o tem, kako mu bom povedal svoje. Strahopetec.

«HAHAHAHAHA!« se Novak kar ne more ustaviti, dokler se mu ne zaleti. Počakam nekaj trenutkov, dokler ne neha krehati. »Kakšen odziv pa si pričakoval?« Ostanem tiho. »Saj nisi pričakoval, da ti bom vrnil službo? Da boš privihral v mojo pisarno, ves razjarjen in odločen doseči svoje? Fant moj, naiven si. Dandanes je treba varčevati, roboti pa ne potrebujejo ne kreditov, ne kosila, ne počitnic. Roboti ne rojevajo, roboti ne zbolijo. Vsaka dva tedna mu zamenjaš vodikovo baterijo in to je to. Daj, ne sramoti se, obrni se in pojdi domov.« Z zlobnim nasmeškom doda: »Jutri je nov dan. Kaj veš, morda se najde kak delodajalec, ki zagovarja človeško delovno silo.«

Tiho stojim in premišljujem o povedanem. Čeprav njegovo zadnjo pripombo skrajno preziram, je Nouuvak glede tega videti povsem miren. Miren kot robot. Kot da on ne porablja kreditov in hrane ter ne zaseda počitniških kabin na Saturnovih prstanih.

Po dolgem molku pridem do odgovora: »Koliko časa pa ti misliš, da boš še zdržal? Par dni, morda teden, mesec?« »Fant, zaposlenih ranga P-7 ne odpuščajo. Robotski humanoidi še niso na taki ravni, da bi lahko nadomestili človeka mojih sposobnosti. In še vsaj par deset let ne bodo, pravi moj prijatelj, ki sodeluje pri večjih projektih Robotske družbe. Do takrat nameravam uživati.«

* * *

Zbudim se. Končno sem se po nekaj letih dobro naspal. Nič več vstajanja v zgodnjih urah. Na to bi se lahko navadil.

Počasi vstanem in stopim v kabino za oblačenje. Odločim se za športni stil in pritisnem gumb. Klik. Nič. Eh, moderna tehologija, sarkastično pomislim. Vdano zamižim in začnem noro pritiskati po gumbu. Klik klik klik. Neka sila mi priklene roke k telesu in ko odprem oči, se zavem, da sem v prisilnem jopiču. Spred kabine zaslišim piske in kovinski odmev. Saj sanjam, si mislim. Nenadoma se vrata grobo odprejo in zadnje, kar vidim, so mehanske pojave človeške velikosti v belih haljah.

Zbudi me oglasni vihar Robotske družbe. »So mehanski deli pripravljeni?« zaslišim prvi kovinski šepet. »Da, začnimo z nadgrajevanjem delavcev,« pravi drugi. »Nova generacija homo mechanicusa.«

Z grozo odprem oči. Ne morem premikati udov. Zavem se, da ležim na nečem hladnem in kovinskem. Ozrem se in na mizi levo vidim … strica Toinaata. Pogledam še na desno in se zdrznem ob pogledu na Yaanesa Nouuvaka. Vendar se mi na ustnicah hitro izriše nasmeh. Kaj mi preostane drugega kot: »HAHAHAHA!«

Teene



SIMČKASTI KVIZNIK

Ah, navidezna resničnost, kdaj te bomo dočakali? Seveda je govora o tisti Matričini, ki docela prekrije pravo. Kakih petnajst let tega so nas zanesenjaški vizionarji skorajda uspeli prepričati, da za vogalom čakajo čudežne tehnologije in moderni vsakdan, v katerem bo moč umetno realnost podoživljati skozi smešne VR-čelade, futuristične rokavice ter slične nadevke. No, vsi vemo, kako se je to končalo. Nekateri so mnenja, da se zadeve niso prijele zato, ker računalniška tehnologija za kaj takega še ni bila dovolj zrela, spet drugi, da so tovrstne projekte v kali zatrle oblasti, ki so se zbale, da bodo razvratna virtualna življenja s kabli ovitih ljudekov zadala civilizaciji. Mi pravimo, da je razlog ta, da ni nihče pogruntal primernega sistema za samodejno zbiranje fekalij ter brisanje riti. Čeprav so bili Japonci menda zelo blizu. Kakorkoli, posredno simuliranje modernega bivanja med igrami danes nudijo Simčki, ki so pravkar prilezli do tretje izdaje. Sponzor kviznika Colby bo tistim, ki boste pravilno odgovorili na spodnja vprašanja in nam jih na uredništvo po staromodni pošti poslali najkasneje do 5. julija, šenkal dve majici, dva običajna ter en zbirateljski izvod špila The Sims 3. Sam' pejmo!

1. Od katerega leta je slovenska televizija predvajala oddajo Resnična resničnost, kjer je sodeloval naš Quattro, nakar so jo ukinili in jo nadomestili s snemanjem opazovanja fikusov? (To ima seveda veliko povezave s tematiko.)
v) od 1997
o) od 1998
k) od 2001

2. Kako je ime priznanemu avtorju, ki nam je dal izvirne The Sims?
b) Sid Vicious
j) Sid Meier
i) Will Wright

3. Ko0$lik&+omi% š&tac&im$$a?
h) samo dve
u) tri ali pet
z) natanko štiri

4. Katerega od sledečih naslovov ni na spisku onih, ki jih je zagrešil razvijalec Maxis?
i) SimCasino
d) SimFarm
a) SimHealth

5. Razširitev, ki je Sims 2 dodala mehaniko igranja inštrumentov, je bila ...?
t) Nightlife
r) University
g) Seasons

Dobitniki Logijeve robe od zadnjič:
Enej Šuštar iz Jagodij (tipkalo za wii),
Jurij Bračič iz Maribora (mišak MX518),
Filip Bukavec iz Ljubljane (plošček).

Bravo mi, radujte se in bodite dehteči.

Rešitev je bila RETRO!



avtor JANEZ KORENT	VRSTA FOTOGRAF. OBJEKTIVA	KRVNO-MEZGOVNI ORGAN PRI ČLOVEKU	PRE-BIVALEC TIROLSKE	SL. GLED. IGRALKA (BERNARDA)	TONA / MOLIBDEN	▽	ČEŠKI VERSKI REFORMA-TOR (JAN)	BIVŠI SL. NOGOMET. REPRE-ZENTANT	ZOLAJEV ROMAN	HRV. RO-KOMETAŠ	NASLOV NEKD. MONGOL. VLADARJEV
POPRAV-LJALEC AVTO-MOBILOV											
BIVŠI SL. SMUČAR. SKAKALEC											
PEVKA BARUCA					ŽLAHTNI PLIN / ČEBELJA TVORBA						
ČASOPISNI OGLAS, INSERAT							LOČEK / BIVŠI FR. DIRKAČ FORMULE 1				RUDAR
AFRIŠKI VELETOK				PRIPADNIK INDIJAN. PLEMENA V ZDA					VLADO KRESLIN / DEJAVNIK, VZROK		
PESNIK MERMOLJA				SREDSTVO KOMUNIC. / GL. MESTO JORDANIJE							
ŠAPA					NAJVEČJA PUŠČAVA / PESNIŠKA STOPICA						
risba KIH	KOSMATA ŠALA	ZDRAVILNA TRAVN. CVETLICA	MAMA / NAMIZNO PRE-GRINJALO					STATUA, SOHA / DRAMATIK MILLER			
LEVSTIKOV JUNAK (MARTIN)						PEVEC KING COLE				NEUMNEŽ	GR. BOGINJA MODROSTI
LUKA V BOLGARIJI						PREIZKUS, VAJA / OLIVIER LAURENCE					
STAR SLOVAN				UMETNIŠKA PODOBA ČLOVEKA / POLT							
NACE JUNKAR			ZGODNJA POMLAD. CVETLICA / LANTAN						DUKE ELLINGTON / DOMINIK SMOLE		
STAROGR. FILOZOF NARAVE						AFRIŠKA DRŽAVA (KARTUM)					
SREDOZEM. OKRASNA RASTLINA						IVER					

Lepe nagrade fašejo:
Aleksander Pesrc iz Ormoža,
Matej Žalar iz Ptuja,
Dušan Semen iz Ljubljane.
Rešitev je bila nedvoumna: GOSENIGATOR.

Na priloženo kartonsko glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. julijevec.

Romantična zajebanost

Kritičnost je od nekdaj ena bistvenih lastnosti farbovitega magazina, širše znanega kot Joker. O tem, da nismo bili nikdar lutke marionete trgovcev in založnikov, sem Sneti na tem mestu pisal v številki 185. Itak je to samo po sebi umevno – oziroma bi v našem poslu moralo biti, čeprav je neodvisna, pokončna drža zaradi bazena podkupljenih medijev in hlastanja za senzacij željnimi bralci dandanes bolj izjema kot pravilo. Toda naša drža je nekaj drugega: je stalna želja po napredovanju in izboljševanju. "Svakog dana u svakom pogledu sve više napredujem", je rekel lik iz Kusturičinega filma Se spominjaš Dolly Bell?, ogledalu nekega drugega časa in prostora. Morda tudi mi odsevamo tisto dimenzijo, ko ljudje niso bili tako utrujeni in brezizrazni, da je bila njihova največja želja vsako leto goltati vedno enake ali skoraj enake zabavniške izdelke. Oziroma zombijevsko čepeti pred zasloni in cele ure izvajati enake, preproste gibe, navadno v kakem tlačanskem mmorpgju. Nemara je to steklo počeno, zatemnjeno, zaprašeno. A včasih mora biti ogledalo pač izvenserijsko, da v njem vidiš resnico.



In resnica je, da si bore malo iger zasluži zelo visoke ocene, posebej danes. Vsaj če so opisovalci trezni, izkušeni in nabriti. Če pogledam tokrat obdelani Joker 10, majski iz leta 1994, zlahka ugotovim, da to tedaj še nismo bili zares. Prevladovale so namreč osmice, ki so jih dobili taki izdelki, utopljeni v poplavi zgodovine, kot so skakalna avantura Puggsy (80), športna arkada Bill Walsh College Football (81) in prvoosebna vesoljska streljanka Evasive Action (82). Tudi oceni amigine platformščine Mr. Nutza (92), ki ga je konkurenčni Megazin genialno krstil za gospoda Lešnigga, in akcijade The Horde (90) sta bili rahlo svetlogledi. Tudi naslovnični opis Ultime VIII: Pagan, ki je pokasirala 92, ne premore kritičnosti, kakršno bi si arkadno zoprna in pod založnikovim pritiskom na hitro zaključena frpjka zaslužila. Po drugi strani pa smo določene zadeli kot žebljico na glavico. Bolj objektivno sta bili recimo ocenjena UFO: Enemy Unknown (88) in Beneath a Steel Sky (85), oba še vedno legendi.
A tudi pri takih naslovih smo ugotavljali določene elemente, ko sta bili recimo mestoma dolgoveznost in nepravičnost Enemy Unknowna. In to tedaj, ko smo bili še smrkavi pod nosom ter v bistvu nismo natanko vedeli, kaj počnemo. Širša slika je prišla kasneje, z leti izkušenj, primerjanja in pisanja. Že v Jokerju 10 je LordFebo, ki je bil takrat še Febo, tako kot sem bil jaz Sneta sekira, priobčil zapis, v katerem je povedal deset razlogov, zakaj so špili tako dragi, in na koncu pribil: "Igra je resnično vredna toliko – to je zadnji in edini pošteni razlog. Škoda je le, da to mislijo vse firme za vsako svojo packarijo." Zveni znano? Od takrat se je kritična ost le še bolj ostrila.
Ravno zato sem osebno tako nezaupljiv do raznih pagin na Metacriticu in Gamerankings, kjer je fanfantovska ocena nekega študentka, ki je ravnokar pognal svojo peto dumačino in je v vode e-zabave stopil z Gears of War, vredna isto kot trezno premišljena, vodotesno argumentirana cifra veteranskega opisovalca. S tem ne pravim, da takih izven Jokerja ni ali da je naš prav vesoljna resnica. Trdim pa, da se je z razmahom interneta brutalno povečala količina nerazgledanih nezaneslјivih, neznalskih in smešno popustljivih opisovalcev. Eden večjih razlog za to je, da enostavno nimajo časa, da bi si nabrali kilometrino za profesionalno kritiko. Če bi bili ti tipi dohtarji, bi slepič iskali v grlu in gripo zdravili z obsevanjem. Jebiga, je treba pač na faks, da kaj veš. Faks, skozi katerega se spraviš sam in pod taktirko čuječih bralcev. Kar vi prav gotovo ste (/že beži pred plameni).

Zanimivo pa je, da smo skozi vso to nasršenost proti gnilobnim izdelkom in dežurno brcanje izdajateljev v mastne kravatarske riti obdržali otroka v sebi, ki se dere, da hoče to in to igrico, ter nepopisno uživa v tistih izdelkih, ki so res dobri ali ki dejansko obetajo. Samo malo bi bilo treba, pa bi si zadnjič z različnimi plastičnimi utenzilijami planili v lase (v Lunijevem primeru plešo) okrog tega, kdo bo opisal Dragon Age, in vsako leto nam kljub tečnosti uspe razdeliti lepo zalogico osemdesetih in devetdesetic. Romantični zajebanci, torej.



Lešnigg je kot lik štartal že leto prej v igri za super nintendo in bil sumljivo sonicovski. V našem opisu kake tosmerne kritike ni bilo. Amiga je v bistvu dobila prilagojeno polnadaljevanje Mr. Nutz: Hoppin' Mad, pravega Nutza 2 pa Ocean ni udejanjil nikoli.



Pagan je bil za večino fanov v resnici precejšnje razočaranje, saj je bil v vseh pogledih korak nazaj od nadmočne (dvojne) sedmice. Slaba prodaja je vzrokovala ukinitvi dodatka, čeprav je bil le-ta izgotovljen. Opis oziroma ocena v Jokerju pa - mladost ludost.



UFO: Enemy Unknown (v Ameriki znan pod imenom X-COM: UFO Defense) je bil svojčas ena najbolj igranih strategij na PCju in širše. Potezno si premikal svoje moštvo soldatov različnih spretnosti in klal vesoljčke, ki so se lotili osvajanja Zemlje. Klasika.



Ker so tako pokaži-in-klikni avanture kot kiberpunkovska tematika poniknile in se v primerjavi z ostalnikom pokažejo le še redko, je odlični Beneath a Steel Sky danes vreden toliko več. Je izdelek hiše Revolution, ki je kasneje naredila trilogijo Broken Sword.


HA HA
HA HA


ZAKAJ SE PA TI SMEJEŠ? HEJ! PAZI MALO S TO INJEKCIJO? AUA, MOJA
ROKA!
ŠPIK

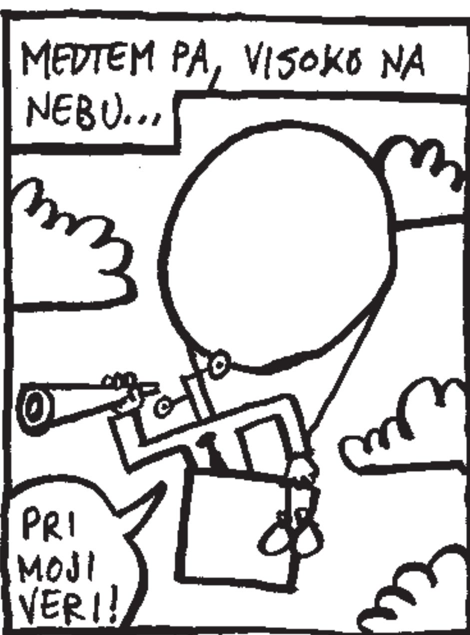

KAJ SI MI STORIL, ZLOBNEŽ? UH, KAKO ME SRBIJO
UŠESA.
POVEDAL TI BOM.
PRASK
PRASK
PRASK


V TVOJE TELO SEM VBRIZGAL EKSPERIMENTALNI SERUM UŠESNEGA GIGANTIZMA. TO JE SERUM, KI POVZROČA ČEZMERNO RAST UŠES. HA HA! JAZ SEM GENIJ!


AHA, VIDIM, DA ŽE DELUJE.
AMPAK JAZ NOČEM IMETI TAKŠNIH UŠES!


NE SEKIRAJ SE. KO BODO UŠESA DOSEGLA VELIKOST NEKAJ KUBIČNIH SVETLOBNIH LET, SE BO RAST USTAVILA
SAMA OD SEBE.
NA POMOČ!


PREKLETI PASJI SIN, ZARADI TEBE SEM ZDAJ DEFORMIRAN. TO TI ZAMERIM, TAKO DA VEŠ.
ALI SE LAHKO MALO PREMAKNEŠ? SENCO MI DELAŠ S TEMI UŠESI


MEDTEM PA, VISOKO NA NEBU...
PRI MOJI VERI!


POGLED NA HRIBE V DALJAVI MI NE ZASTIRA NIČ DRUGEGA, KAKOR PAR ZARES VELIKANSKIH UŠES, ALI PA JAZ NISEM ZASEKAMOŽ, HEROJSKI KOMANDANT PRVE NEVIDNE ANTI-BALONARSKE BALONARSKE BRIGADE NA TEJ STRANI SEVERNEGA POLA!
P.B. 2009


THE SECRET OF
MONKEY ISLAND®
SPECIAL EDITION


Golden Sun™
DS